LA FRONTERA DEL INVIERNO

La Frontera del Invierno

La Frontera del Invierno es **un valle de nieves perpetuas** situado en una zona remota, alejada de los grandes núcleos de civilización. Es una tierra salvaje y llena de peligros donde pocas cosas crecen en la tierra, las aguas de los ríos y lagos siempre tienen una capa de hielo y en el que el fuego es muchas veces el mejor amigo que alguien puede tener. La vida de los invernales, como se llama a los que viven en esta inhóspita tierra, es dura, pero también honesta. Es gente ruda, pero noble, acostumbrada a ganarse la vida con el sudor de su frente, a respetar a su entorno y a enfrentarse a los peligros que, de vez en cuando, surgen de las montañas o habitan en sus bosques.

El valle es un lugar con muchos peligros y misterios que el

Hace muchos siglos, **una estrella apareció en el firmamento**. Una estrella con una enorme cola luminosa que trajo con ella la desgracia. En el valle apareció el **Krampus**, una entidad con un enorme poder mágico, que comenzó a amasar un gran poder en la zona. Construyó una fortaleza helada llamada la Torre de Obsidiana, levantó una cordillera de hielo puro para defender su territorio y a su alrededor atrajo a miles de monstruos y criaturas temibles para conquistar las tierras del norte. Frente a él **se alzó el Rey Niklaus** que, con sus ejércitos y la ayuda de la Corte de Invierno, se opuso al Krampus en un enfrentamiento atroz que duró varios años y que culminó en una gran batalla. El rey Niklaus consiguió una victoria pírrica ya que, aunque

tiempo y el hielo se han encargado de enterrar. Los orígenes de este lugar hace mucho que fueron olvidados, pero durante sus aventuras los jugadores desentrañarán el pasado y descubrirán qué ocurrió aquí. Para todo el mundo, el valle es sólo un lugar inhóspito, pero la verdad encierra una épica historia.

consiguió derrotar a la criatura y a su ejército de plantas corrompidas y hombres rata, fue a costa de su propia vida y de la gran parte de su ejército. Además, el enemigo no llego a morir, sólo fue detenido de forma temporal. Sólo era cuestión de tiempo que se volviera a alzar y a intentar conquistar el valle.

A pesar de todo esto, la misma tierra de la Frontera del Invierno sigue mostrando las secuelas de aquel enfrentamiento. En el norte, **el Laberinto de Cristal y la Torre de Obsidiana** permanecen en pie. La Llanura Quebrada es el resultado de la deflagración que se dio en la batalla final, un terreno enormemente accidentado en el que proliferan los muertos vivientes, cadáveres animados tanto de soldados como de monstruos. También existen algunas ruinas, que indicarían que en el pasado había una gran ciudad en la zona, pero que fue totalmente destruida y de la que ahora sólo quedan unas pocas piedras.

Algunos vestigios dejan entrever que la región no era tan fría en el pasado. Actualmente, el hielo y el frío son perpetuos, pero en el Lago de Cristal hay restos de embarcaciones atrapadas bajo el hielo, lo de significa que hubo un tiempo en el que fue navegable. Hay extraños accidentes naturales, como formaciones rocosas que no deberían estar allí, cordilleras que parecen quebradas y, sobre todo, unos bosques de una espesura sin igual y en los que se comenta que vive **la Corte de Invierno**. ¿Qué hay de verdad y qué hay de leyenda detrás de todas estas historias? Son cosas que los jugadores irán descubriendo a medida que exploren el valle, conozcan a sus habitantes y descubran sus misterios. La Frontera del Invierno

La Frontera del Invierno es un valle invernal lleno de lugares interesantes y misteriosos. Aquí se describirán los más importantes, que más adelante serán desarrollados en los diferentes capítulos de la historia.

Pueblo Minero de Solus: una población humilde que vive de la extracción de los Cristales de Sangre, un mineral que puede ser trabajado como el metal y que proporciona herramientas y armas especialmente afiladas, aunque algo frágiles.

Aliento del Blanco: es el nombre que recibe el pequeño lago congelado al norte de Solus. Permanece helado todo el año y se puede atravesar sin peligro a que se rompa la gruesa capa de hielo que lo cubre.

La Tribu de la Escarcha: la Tribu de la Escarcha es el nombre del pueblo bárbaro que vive al norte del Aliento del Blanco. Es un pueblo noble, pero distante en el trato y muy poco dado a tratar con forasteros. Viven en constante confrontación con los peligros naturales y monstruosos del valle.

Caverna del Ermitaño: el hogar del Ermitaño, una de las misteriosas criaturas que habitan en La Frontera del Invierno. Se encuentra en un pequeño pedazo de tierra situado entre los ríos Geltar y Miriar, al oeste de Solus.

Ciudad Perdida de Kharatna: son las ruinas de la antigua ciudad del rey Niklaus. Poco queda en pie, ya que casi todo está destruido o enterrado bajo siglos de nieve y de hielo.

Las Fauces: nombre de la caverna al norte de la Llanura Quebrada. Se cree que es la guarida de Colmillo Helado, un dragón de hielo, pero no se lo ha visto en siglos y muchos invernales creen que murió hace mucho tiempo. Sin embargo, nadie se atreve a ir a comprobarlo, no tanto porque esté vivo, sino por los temores que provoca atravesar la Llanura Quebrada.

Bosque Ventisca: es el nombre que reciben el conjunto de los bosques que se encuentran el valle. Se llama así porque es increíblemente frío, oyes como gime el viento entre las ramas de los árboles y las ramas y troncos están tan tupidos y cercanos los unos de los otros que no se ve nada: es como si te encontraras en el interior de una ventisca. Hay rumores de que en lo profundo de la espesura, cambiando de lugar constantemente, se encuentra la Corte del Invierno.

Fuerte Balkin: se trata de un asentamiento situado en el extremo norte del valle. Es un pueblo rodeado de una empalizada de madera y están acostumbrados a tratar con los peligros del bosque y, sobre todo, los que proceden de la Grieta del Troll, una caverna en la que viven los Trolls de las Nieves.

El Lago de Cristal: es el nombre que tiene el lago congelado al este de Fuerte Balkin. En otro tiempo debió de ser navegable, ya que tanto en su fondo como atrapados en su superficie hay algunas embarcaciones que han sobrevivido al paso del tiempo.

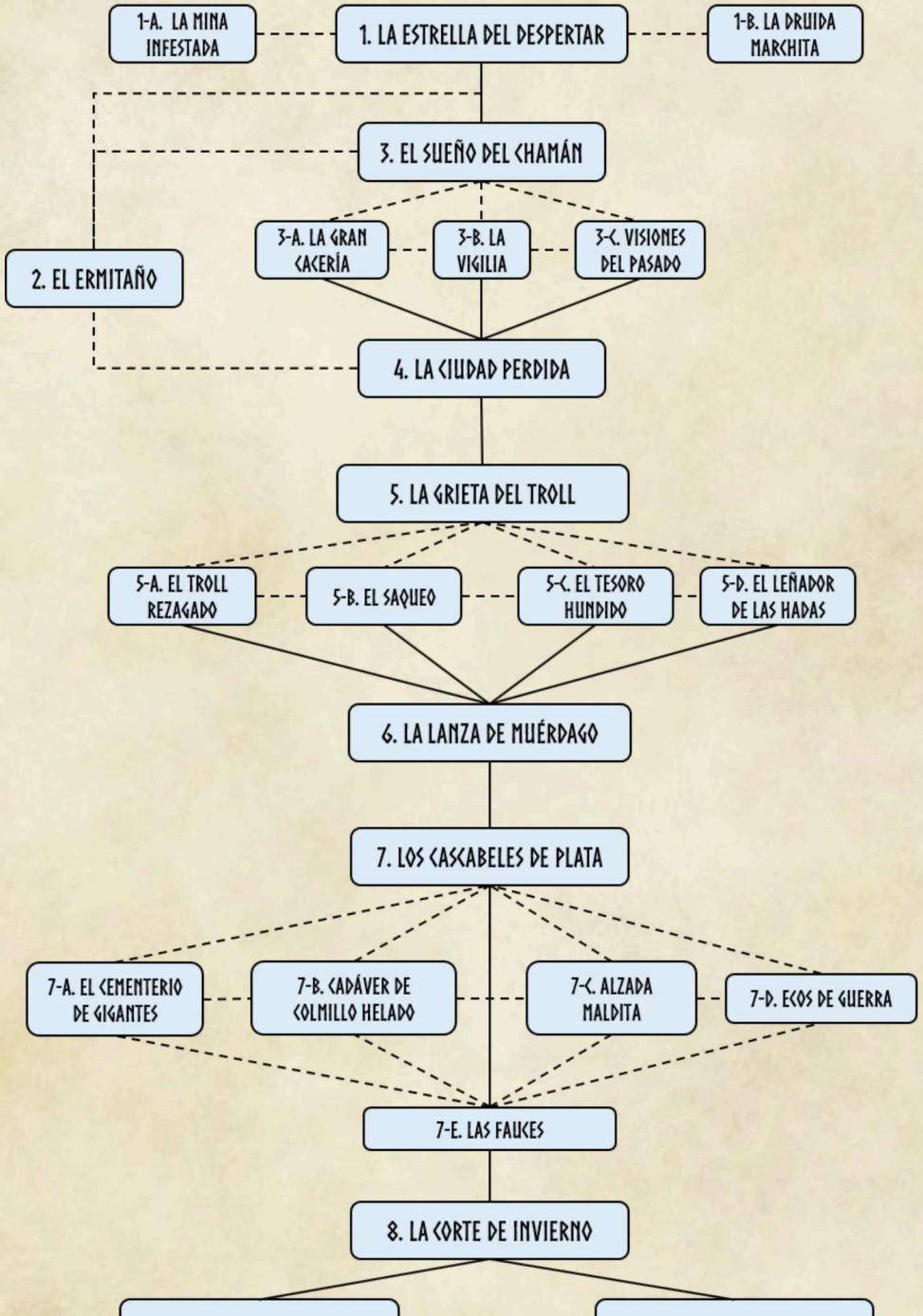
La Grieta del Troll: esta caverna es la entrada subterránea a un complejo subterráneo laberíntico en la que acechan enormes peligros, especialmente los Trolls de las Nieves, una raza de trolls feroz, habituada a las bajas temperaturas del valle y que sólo piensan en salir, arrasar y destruir cuanto puedan. De ven en cuando mandan avanzadillas a la superficie, para tantear el terreno, y últimamente se muestran mucho más agresivos que de costumbre.

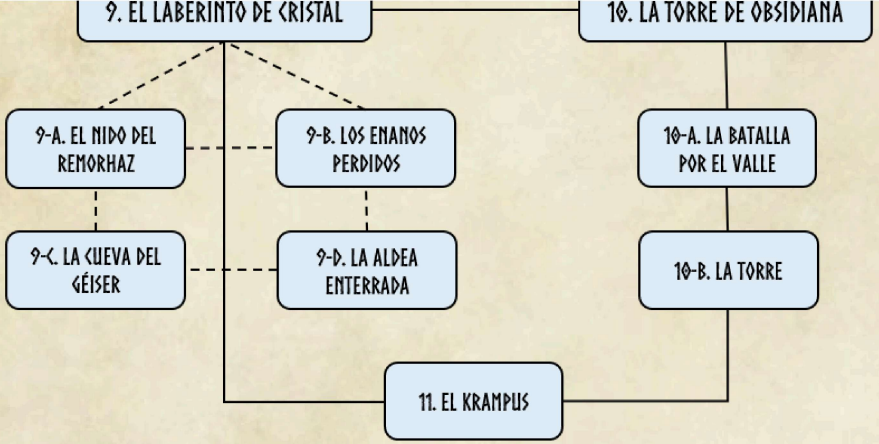
El Laberinto de Cristal: el Laberinto de Cristal es una zona congelada de glaciares al norte del valle. Aquí las cordilleras de roca han sido sustituidas por montañas de puro hielo. Están surcadas de túneles traslúcidos de colores que van del rosa al azul. Es fácil perderse en ellos, pero a saber los increíbles tesoros y secretos que aguardan ahí.

La Torre de Obsidiana: el misterio más grande de toda la Frontera del Invierno es esta torre de obsidiana de 30 metros de altura que se erige en medio del Laberinto de Cristal.

Llanura Quebrada: es el nombre que recibe la enorme extensión de tierra del oeste del valle. Parte de la llanura parece normal, pero la más septentrional presenta profundas grietas en el suelo y hay multitud de cadáveres preservados, testigos de la gran batalla que se celebró aquí hace muchos siglos.

Esquema de la Frontera del Invierno




9. EL LABERINTO DE CRISTAL
10. LA TORRE DE OBSIDIANA
9-A. EL NIDO DEL REMORHAZ
9-B. LOS ENANOS PERDIDOS
10-A. LA BATALLA POR EL VALLE
9-C. LA CUEVA DEL GÉISER
9-D. LA ALDEA ENTERRADA
10-B. LA TORRE
11. EL KRAMPUS

1. La Estrella del Despertar

Una gran estrella blanca con una enorme cola luminosa ha aparecido en el cielo del valle. Los invernales no saben qué significa pero con ella han venido las desgracias. Los bosques se han convertido en lugares aún más peligrosos, se oyen extraños aullidos en mitad de la noche y hay luces extrañas que provienen del norte, de la llanura quebrada y de más allá.

Varios forasteros y aventureros se han visto atraídos a La Frontera del Invierno, dispuestos a enfrentarse a estos nuevos peligros. Los invernales agradecen cualquier ayuda que se les pueda prestar, pero también son gente cautelosa y están preocupados: su vida ya es lo suficientemente dura como para verse ahora envuelta en los posibles problemas que pueda traer gente de afuera.

Pueblo Minero de Solus

El pueblo de Solus es un lugar apacible. La mayoría de sus gentes trabaja en las Minas de Cristal de Sangre y es el comercio con este extraño mineral lo único que hace la vida algo más soportable. Este cristal es duro como el acero, aunque algo quebradizo. Se puede trabajar con facilidad, fundiéndolo, dejándolo enfriar, tallándolo y creando con él todo tipo de adornos y herramientas de gran precisión, especialmente aquellas que requieran de punta o filo.

En la actualidad, el pueblo se debate entre la expectación por lo que la Estrella del Despertar pueda significar y los recientes problemas que están sufriendo, tanto en la mina como con lo que ha ocurrido con Daeris Aurora, una druida que vela por la seguridad del pueblo.

Solus es una población que roza los 1.000 habitantes y que, si bien no rechaza a los extraños, especialmente en estos tiempos turbulentos, sí que es cierto que es necesario ganarse su confianza. **Los invernales de Solus poseen este conocimiento del valle**:

- La Estrella del Despertar es un **mal augurio**. Desde su aparición todo ha ido de mal en peor, y no sólo en Solus. Las noticias del valle hablan también de problemas en Fuerte Balkin e incluso de que los bárbaros de la Tribu de la Escarcha están teniendo serias dificultades con lo que acontece en el Bosque Ventisca.
- Últimamente se ha visto mucho al **Ermitaño**, una figura casi mítica en el valle. Es un anciano vestido con un gran abrigo rojo que recorre la Frontera del Invierno en su trineo tirado por renos. Es un hombre amable que siempre se encuentra en disposición de ayudar a quienes lo necesitan, pero bastante esquivo por lo normal. Se cree que vive en una caverna al oeste de Solus, entre los ríos
- La mina está temporalmente cerrada por culpa de la aparición de orcos en los túneles más profundos. Se está organizando una batida para entrar en las minas y acabar con ellos para poder seguir explotando el **Cristal de Sangre**.

El **Burgomaestre de Solus es Demil Ollin**, un hombre de unos cincuenta años de enorme corpulencia, pelo casi blanco, con algún mechón negro, y con una cicatriz bastante llamativa en la barbilla, fruto de un viejo accidente en la mina. Es muy respetado en la comunidad y los vecinos aprecian su franqueza y sinceridad, además de que no tiene miedo a remangarse la camisa y trabajar como el que más si es necesario. No tiene familia, es viudo desde hace varios años y fue un matrimonio sin hijos. Actualmente está preocupado por los problemas en la mina, aunque también le intranquiliza la desaparición de Daeris Aurora.

Uno de los lugares más importantes de Solus es **"Los Doce Días de Invierno",** la taberna local. Aquí se disfruta de la fuerte aguardiente que se destila con las Bayas Tormenta de los bosques de los alrededores, de un sabor dulce, pero muy fuerte. Si hay un lugar donde conseguir información y disfrutar de un fuego caliente y buena compañía en Solus, es este lugar. Está regentado por Hurgrak Piedrafría, un aventurero enano ya retirado que llegó hace casi un siglo y que acabó quedándose. Como fruto de sus viejos días de gloria, la taberna está llena de recuerdos de aquella vida, con algún cuadro que relata sus aventuras contra los Trolls de Nieve, Lobos Invernales e incluso un temible Remorhaz, que casi acaba con su vida. En un lateral de la sala está la vieja armadura de Hurgrak (Media Armadura +1) y encima de la chimenea, su escudo representando un ojo abierto descascarillado (Escudo Centinela) y un martillo de batalla con la cabeza de plata (Martillo de Guerra de Plata +1). La posada se llama así por la aventura más conocida de Hurgrak, que no pierde oportunidad de repetir ante la llegada de nuevos visitantes, en la que sobrevivió completamente solo en la Grieta del Troll combatiendo a los trolls de las nieves.

El pueblo entero vive de la explotación minera y de su comercio tanto dentro del valle como fuera de él. En los comercios locales se pueden encontrar tanto artesanías como **herramientas y armas hechas con los Cristales de Sangre.** Cualquier arma o herramienta cortante o perforante que se haga empleando este cristal se considerará de rareza Infrecuente y, en caso de crítico, hará 1d6 de daño adicional. Sin embargo, si se hace pifia con ellas, el arma se mellará y sufrirá un -1. Es necesario reparar el arma en una forja especializada. Si el arma acumula un -3, se rompe en mil pedazos y ya no podrá ser reforjada de nuevo.

Geltar y Miriar.

- Se han visto extrañas luces en el cielo, en el norte, allá de la **Llanura Quebrada**, en el Laberinto de Cristal. Son de colores iridiscentes y ondulan en el aire, como si tuvieran vida propia.
- **Daeris Aurora**, la druida local, uno de los pilares de la comunidad, se marchó hace unos días y ha desaparecido. Siempre está de aquí para allá, pero lleva demasiado tiempo perdida y los invernales se esperan lo peor.

1-A. Las Minas de Cristal de Sangre

La producción de la mina está paralizada de forma temporal. Han aparecido **orcos en los túneles inferiores** y han acabado con la vida de varios mineros que trabajaban allí. Todavía no han hecho incursión al exterior, pero es cuestión de tiempo que lo hagan. El Burgomaestre Demil Ollin está organizando una incursión al interior de la mina para acabar con la amenaza. Ofrece como recompensa un arma de Cristal de Sangre a cada persona que se atreva a entrar en la mina a matar orcos.

Cuando los jugadores se acerquen a la mina, se encontrarán con la primera patrulla orca que ha salido a explorar. Está formada por **dos Orcos normales (página 255 del Monster Manual)**. Ya una vez dentro de la mina, los jugadores tendrán que luchar por cada palmo de terreno. Hay tres patrullas más formadas por una pareja de orcos. Finalmente, en la sala del extremo este del mapa, en la que hay un yacimiento de Cristal de Sangre preparado para ser extraído, esperan tres orcos más, uno de ellos con una camisa de mallas que mejora su CA hasta 14, que es el líder de todos ellos. En total, en la mina hay 11 orcos.

Si los jugadores investigan la mina, descubrirán un túnel en la sala más al sur, pero se ha derrumbado y hay varios cadáveres de orcos aplastados por la zona. Parece ser que los

Si los jugadores investigan en la casa de la druida descubrirán **un diario** en el que están escritos sus temores y pensamientos acerca de una posible amenaza en el interior del bosque, al norte. Habla de plantas que parecen vivas, de troncos podridos y tierra muerta que parece estar extendiéndose. La última anotación data de hace 10 días y la druida pretendía ir sola a investigar.

Si los jugadores van en su búsqueda deberán hacer una tirada de Supervivencia CD 13 en los bosques del norte de Solus. Si la superan, se adentrarán en una zona en la que la tierra está muerta y los árboles parecen podridos. Aparecerá un grupo de **3 Agujas Marchitas (Página 226 del Monster Manual)**, que atacarán a los jugadores en cuanto los vean.

Si se siguen adentrando en la zona, llegarán pasadas un par de horas a una zona de 40' cubierta de enredaderas: se trata de una **Enredadera Marchita (Página 226 del Monster Manual)**. En medio de la Enredadera, languideciendo, está Daeris Aurora, apresada por sus leñosos zarzillos. La criatura no deja de hablar con una voz siniestra a la druida, tratando de minar su voluntad y regodeándose en el daño que le provocará a ella y al pueblo de Solus cuando "La Frontera del Invierno sea nuestra por fin".

Si los jugadores entran en el claro o atacan, la Enredadera

invasores entraron por ahí, pero el túnel quedó bloqueado de forma permanente y ya no supone ningún peligro.

1-B. La Druida Marchita

Daeris Aurora lleva desaparecida varios días y nadie sabe donde está. Sus incursiones siempre la llevan por los bosques al norte del poblado y suelen durar varios días, pero ya ha pasado demasiado tiempo y la gente empieza a estar preocupada por su paradero.

Marchita responderá con violencia y surgirán **4 Agujas Marchitas** más de entre sus raíces que obedecerán sus órdenes con fanatismo. La Enredadera se centrará primero en acabar con la druida y luego en atacar a los jugadores. Después de 3 turnos, habrá acabado con la vida de Daeris, así que ese es el tiempo del que disponen para acabar con el monstruo antes de que muera.

Si los jugadores salvan a la druida y acaban con la infestación de marchitas, esta se sentirá en deuda con ellos y los ayudará con sanación. Además, les proporcionará un saquito con 10 Buenas Bayas, que durarán un mes. Cada baya cura 1 punto de vida y proporciona alimento durante 24h.

Daeris está muy preocupada por lo que está ocurriendo en los bosques y conmina a los aventureros a seguir investigando lo que ocurre en la zona. **Ofrece dos lugares donde investigar: la Caverna del Ermitaño y Grétaro, el chamán de la Tribu de la Escarcha.**

Llegados a este punto, **los jugadores deberían subir a nivel 2.**

2. El Ermitaño

Entre todas las personalidades de la Frontera del Invierno, una de las destacadas es el Ermitaño. Dicen que este hombre de gran tamaño, vestido con un largo abrigo de piel roja, deambula por el valle, siempre vigilante. De vez en cuando algún habitante o forastero lo ve, casi siempre **conduciendo un gran trineo de madera tirado por renos**. Se cree que vive en una caverna oculta al pie de las montañas, en un trozo de tierra situado entre los ríos Geltar y Miriar rodeado de bosques profundos. Es amable con todos aquellos con los que se encuentra, pero nadie sabe exactamente qué hace en el bosque ni cuáles son sus motivaciones. Lo único cierto es que parece llevar en el valle tanto tiempo como la misma nieve y que su aspecto no ha cambiado en todo este tiempo.

Si los jugadores deciden ir a buscarle por consejo de Daeris, **hay sólo una probabilidad del 25% de que se encuentre en su cueva**. Los jugadores también se pueden encontrar al Ermitaño en sus viajes por el valle, aunque es recomendable que lo hagan antes de que afronten el capítulo 4. La entrada está cerrada con una puerta de color rojo bastante llamativa que carece de pomo o picaporte. Sólo se abre pronunciando una contraseña que únicamente el Ermitaño sabe, o superando una prueba de Fuerza CD 25 para forzarla. Si alguien consiguiera abrirla sufrirá 55 (10d6) de daño por frío, quedando convertido en una estatua de hielo si muere a causa del daño. Al lado de la puerta hay un lugar resguardado donde parece que el Ermitaño cuida a sus dos renos de tiro y deja el trineo.

Si el Ermitaño se encuentra en la casa, atenderá e **invitará a los jugadores a entrar**. La vivienda es muy sencilla, excavada en piedra pero con las paredes revestidas en madera. Es un lugar acogedor, con apenas cuatro habitaciones completamente normales: salón, dormitorio, baño, un almacén de comida y un taller donde el Ermitaño hace tallas de madera. Hay un cesto entero lleno de estas figuras, que una vez al año reparte entre los niños de la Tribu

Por boca del Ermitaño los jugadores pueden conocer por primera vez **la historia del alzamiento del Krampus** y del origen de la Torre de Obsidiana. Mencionará también que el antiguo reino que gobernaba el valle se enfrentó a él, consiguiendo encerrarlo en su torre, pero a costa de su propia supervivencia. Sin embargo, no mencionará el nombre del rey Niklaus (en realidad, es él, que continúa vigilante su labor para evitar que el mal se propague por el valle) ni los verdaderos temores sobre la vuelta de la Estrella del Despertar. Sólo quiere alimentar la curiosidad de los aventureros, que estos visiten las ruinas de la ciudad de Kharatna y ver si se puede confiar en ellos para que le ayuden a derrotar a Krampus.

Aprecia en especial a la Tribu de la Escarcha, los visita de vez en cuando y los ayuda llevando comida, noticias y algunas tallas de madera para los niños y niñas, ya que este pueblo desciende de los supervivientes de su antiguo reino. Parece conocer más historias, como la de Colmillo Helado, el antiguo dragón blanco que vivía en la zona y que desapareció hace muchos años, quien sabe si para dormir o para morir; cuentos de **la Corte de Invierno**, que lleva dormida muchos años; los peligros los Trolls de Nieve y el valor de las gentes de Fuerte Balkin...

Les comenta a los jugadores que puede que averigüen más cosas en las ruinas de la ciudad, donde aún puede residir algún conocimiento antiguo, visitando el Fuerte Balkin y ayudándoles en su enfrentamiento contra los trolls de nieve o bien buscando en el Bosque Ventisca a la esquiva Corte de Invierno.

3. El Sueño del Chamán

Para llegar hasta el poblado de la Tribu de la Escarcha, los jugadores deben abandonar la seguridad del pueblo de Solus, internarse en el Bosque Ventisca y atravesar el Aliento del Blanco, el lago congelado. El trato de los habitantes de Solus con los bárbaros es reducido: se ayudan en la medida que pueden, como buenos vecinos, pero las formas de los bárbaros son demasiado salvajes y extrañas para los habitantes del pueblo minero. Sin embargo, Daeris, la druida, sí que tiene más trato con ellos y los reconoce como amigos, al igual que el Ermitaño, al que los bárbaros le tienen un enorme respeto y lo llaman Rey del Valle.

Durante el viaje, que dura aproximadamente una semana sin contratiempos, los jugadores pueden enfrentarse a los siguientes peligros. Tira 1d10 para determinar el resultado o escógelo libremente:

Encuentros Aleatorios - Sueño del Chamán

de Escarcha, entregando a cada uno la representación de su animal tótem. Estas figuras son un tesoro muy preciado para los bárbaros y les acompañan durante toda su vida, incluso siendo enterrados con ellas. Nadie de la tribu sabe cómo el Ermitaño conoce los tótems de cada niño, pero nunca ha entregado una figurita que no sea correcta. Además, en el cofre que hay al pie de la cama del Ermitaño, debajo de gruesas mantas de pieles y lana, hay una Armadura Completa +2 de metal rojo y adornos en plata.

Tirada Encuentro	
1-2	Cuatro Agujas Marchitas (Página 226 del Monster Manual)
3-4	Tres Lobos (Página 332 del Monster Manual)
5-6	Un Oso Polar (Página 334 del Monster Manual)
7-8	Un Tigre Dientes de Sable (Página 341 del Monster Manual)
9	Dos Lobos Terribles (Página 332 del Monster Manual)
10	Un Lobo Invernal (Página 333 del Monster Manual)

El Aliento del Blanco es un enorme lago de hielo y se considera que atravesarlo es terreno difícil, ya que es muy resbaladizo. Puede que los jugadores quieran evitarlo, rodeando el lago por el bosque. El tiempo de viaje no se verá afectado.

Los jugadores acabarán llegando al campamento bárbaro donde se encuentra la Tribu de Escarcha. Se sorprenderán, ya que les estarán esperando dos miembros de la tribu, que los llevarán a presencia de **Grétaro, el chamán de la tribu.**

La Tribu de Escarcha vive de forma austera. Habitan en tierras salvajes, bregando contra el frío, el hambre y los monstruos del hielo y la espesura. Respetan enormemente a la naturaleza, ya que la ven tanto como una amiga que les provee como la que les pone a prueba a diario para fortalecer a su gente. Todos los miembros de la tribu cuando cumplen ocho años se someten a un ritual para conocer a su animal tótem, que les dará fuerza y guía a lo largo de toda su vida. Ese mismo año también reciben su figura de madera de manos del Ermitaño.

Los bárbaros viven en casas de madera en las que el fuego es el elemento central. Alrededor de él se hace la vida familiar, se cocina, se cuentan historias y se trabaja la piel, el Cristal de Sangre o se elaboran los complejos tatuajes que este pueblo suele lucir por todo el cuerpo. Intrincados diseños hechos con tinta azul recorren sus rostros, brazos, piernas y troncos. Diseños que cuentan la historia de quien los luce, sus proezas en batalla o sus acontecimientos vitales. Los miembros de la tribu reciben su primer tatuaje cuando cumplen los cuatro años y se les da un nombre verdadero. Ese nombre se traduce en una runa que se graba en su pecho, al lado del corazón.

Entre todos los edificios de la aldea destaca una gran estructura alargada de madera, con un amplio espacio central donde siempre llamea un gran fuego. Es el **Salón de los Héroes**, donde celebran sus banquetes y homenajean a sus héroes. Allí siempre hay lista aguardiente y comida caliente. La sala está presidida por dos grandes tronos de madera, donde se sienta el jefe de la tribu, que en la actualidad es **Drezza, la Furia Escarlata**, una guerrera temible; y Grétaro, el chamán. Ambos son la columna vertebral de la tribu y son enormemente respetados por su sabiduría, valor y amor por su pueblo.

Otro punto de interés del poblado de la Tribu de Escarcha es la casa de Grétaro, una cabaña adornada con multitud de cráneos de bestias y cuya puerta está cubierta de runas de protección y de poder. El interior de la cabaña es oscuro y en el fuego siempre hay una caldera con agua calentándose. A Grétaro le gusta el té fuerte y amargo de las cortezas de los árboles y fumar en una pipa hecha de hueso.

Grétaro ha visto la llegada de los jugadores en un

3-A. La Gran Cacería

Grétaro necesita de un corazón de una gran bestia para poder realizar el ritual que lleve a los jugadores al pasado del valle, para conocer el significado de la Estrella del Despertar y la naturaleza del mal que asola la Frontera del Invierno. La mejor opción es conseguir el corazón de un Guiverno, una criatura dracónica muy peligrosa que habita entre los bosques y las montañas de los alrededores. Se trata de unas criaturas muy territoriales y especialmente agresivas, sobre todo por culpa de su temible aguijón venenoso. Los adultos son unas criaturas formidables, pero Grétaro sabe de una cría que ha quedado sola y que podría ser el objetivo perfecto para los jugadores. Su nido está a apenas un par de días al norte.

Cuando los jugadores traigan el corazón de la criatura, el chamán aún tardará 48 horas en destilar la poción que necesita para llevar a los jugadores al trance.

Cría de Guiverno

Dragón Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 12 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)
Velocidad 15 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Tiradas de Salvación: percepción +3
Sentidos: Visión en Oscuridad a 60', Percepción Pasiva 13
Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Ataque múltiple: La cría de guiverno realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras esté volando puede utilizar sus garras en lugar de uno de los dos ataques.

Mordisco: *Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +5 a impactar, alcance 5 pies, ua criatura, Impacto 5 (1d6+2) de daño perforante..

Garras: *Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto 6 (1d8+2) de daño cortante.

Aguijón: *Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +5 a

sueño, junto a la aparición de la Estrella del Despertar y la llegada de la oscuridad en todo el valle. Sabe que los jugadores tendrán un papel importante en los acontecimientos que han de devenir y les prestará apoyo, ofreciéndoles una visión del pasado de esa tierra. Sin embargo, necesita varios días para prepararse para el ritual y aún le falta un ingrediente para destilar la poción que hace falta para entrar en trance: el corazón de una gran bestia: un guiverno.

impactar, alcance 9 pies, una criatura. Impacto 9 (1d6+2) de daño perforante. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

3-B. La Vigilia

Cuando los jugadores hayan entregado el corazón del guiverno, se les invitará a formar parte de las tradiciones de la tribu. Si hay bárbaros, exploradores o druidas entre ellos, se les ofrecerá formar parte de la tribu de forma oficial, si así lo desean. Muchos se querrán hermanar con ellos, ya que abatir a un guiverno, aunque sea una cría, no es tarea sencilla.

Además, se les pedirá **ayuda vigilando a un par de chicos** que pasarán la noche fuera de la aldea, como parte de su rito de iniciación. Normalmente dejan que vayan solos, pero los peligros que están despertando en el valle lleva a la Tribu de la Escarcha a ser especialmente cautos. Quieren vigilar a los chicos para que no les pase nada. Efectivamente, durante la velada, **haz una tirada en la tabla de encuentros aleatorios** de la zona y el encuentro que salga intentará atacar a alguno de los chicos que se encuentran en su rito.

3-C. Visiones del Pasado

Una vez que Grétaro ya tenga su poción, invitará a los jugadores a formar parte del ritual. Esa misma noche, después de un banquete ritual en el que comerán parte del corazón del guiverno que han matado, beberán un brebaje espeso y amargo que **los sumirá en un sueño compartido.**

En el sueño, verán cómo era el valle hace siglos y serán testigos de una serie de acontecimientos. El Laberinto de cristal brilla con una luz azulada y alrededor de la Torre de Obsidiana hay hordas de feroces criaturas. Los jugadores distinguirán hombres rata de espeso pelaje y mirada cruel, trolls de las nieves sedientos de sangre y plantas y troncos podridos que caminan, andan y que gustan de la destrucción.

También verán una larga y cruel batalla entre esos ejércitos malvados y otros, que intentan proteger el valle. Verán a unas criaturas que se parecen a los elfos, pero de pieles azuladas y verdosas, que batallan contra los hombres rata con ferocidad: los comanda una reina con corona de plata que los azota con su magia de hielo. También ven a un ejército de hombres peleando de forma admirable contra los trolls y las plantas malvadas. Liderándolos, lo que parece ser un hombre de gran estatura, embutido en una armadura roja y armado con una gran lanza hecha de ramas y horas entrelazadas.

Y verán entonces al líder de las fuerzas malvadas. **Un ser enorme, de piel azulada y verdosa,** vestido con pieles, enmascarado y que lleva en sus manos un bastón hecho de obsidiana. Desata su magia necrótica y marchita todo lo que toca, aniquilando a los enemigos por decenas con un sólo ademán de poder. Verán cómo el rey de los hombres arroja su lanza y lo acierta en mitad del pecho. La sangre brota y mancha la tierra. En ese momento, la criatura provoca un

La criatura se arranca la lanza del cuerpo, le brotan dos alas de sombra y se aleja dando tumbos en dirección a la Torre de Obsidiana. A su paso, su sangre roja de derrama en la tierra. Si los jugadores superan una Tirada de Percepción CD 18 (o tienen una Percepción Pasiva con ese umbral) se darán cuenta de que la sangre, al caer, cristaliza la tierra formando un extraño mineral brillante. Los ejércitos del bien, esquilmados, sólo pueden celebrar la huida de su enemigo y terminar de acabar con los enemigos que quedan en campo de batalla. Quedan pocos. Demasiado pocos.

Justo antes de abandonar el sueño, verán dos formas tomar cuerpo delante de ellos. Se trata de dos recuerdos que han cobrado vida y atacarán al grupo. Estos recuerdos adoptan la forma de **Espectros (página 141 del Monster Manual).**

Al despertar de la visión, los jugadores tendrán varias opciones a su disposición para continuar, dependiendo también de si han hablado con El Ermitaño o no. Pueden intentar explorar las ruinas de la antigua ciudad destruida, investigar a los trolls de las nieves, al norte al lado de Fuerte Balkin, o también pueden intentar encontrar a la Corte de Invierno, buscándola en los bosques del valle.

Los Bárbaros de la Tribu de Escarcha ofrecerán al grupo ropajes adecuados para el frío, lo que les permitirá superar de forma automática las tiradas de resistencia para bajas temperaturas que deberían hacer de otro modo durante las noches que pasen en las zonas del oeste y el norte, donde el frío es más intenso. Además, les proporcionarán provisiones para dos semanas y les regalarán, además, dos armadura de pieles o de cuero +1 para ayudarles en su viaje.

Llegados a este punto, los jugadores deberían **subir a nivel 3 para continuar la aventura.**

4. La Ciudad Perdida

Las ruinas de esta ciudad están situadas al oeste Solus, al lado de una pequeña zona montañosa, al sur de un bosquecillo. Las ruinas se encuentran a una semana del pueblo de Solus, a dos de la Tribu de la Escarcha y a unos diez días de la casa del Ermitaño. En su viaje hacia allí, puedes emplear la siguiente tabla de encuentros tirando 1d10 o eligiendo a qué quieres que se enfrenten los jugadores. Igualmente, este puede ser un buen momento para que los jugadores se encuentre con el Ermitaño, si es que no se lo han encontrado ya. Además, los jugadores deberán **superar las condiciones de Frío Extremo** que se aclaran en la página 110 de la Dungeon Master Guide a no ser que tengan ropas adecuadas para el frío.

Encuentros Aleatorios - La Ciudad Perdida

Tirada Encuentro

enorme terremoto que sacude toda la región. Las montañas se tambalean, la tierra se agrieta y se crean simas profundas. A lo lejos, una ciudad espléndida se agita sobre sus cimientos y se derrumba. Los alaridos de miedo y dolor de miles de víctimas se oyen de forma angustiosa, traídos por el viento.

1-2	Seis Agujas Marchitas (Página 226 del Monster Manual)
3-4	Tres Lobos (Página 332 del Monster Manual)
5-6	Un Oso Polar (Página 334 del Monster Manual)
7	Tres Espectros (Página 141 del Monster Manual)
8	Un Tigre Dientes de Sable (Página 341 del Monster Manual)
9	Dos Lobos Terribles (Página 332 del Monster Manual)
10	Un Lobo Invernal (Página 333 del Monster Manual)

Cuando los jugadores llegan a la ciudad se dan cuenta inmediatamente de su paupérrimo estado de conservación. La devastación fue casi total. La que se adivina que en otro tiempo fue una ciudad imperial, de anchas avenidas y altos pináculos, hoy no es más que piedras caídas, limadas por el viento y la nieve a lo largo de los siglos.

La ciudad en su día debió acoger a miles de personas, por la extensión de las ruinas. Sin embargo, quedan muy pocos edificios en pie. La gran mayoría de ellos llevan mucho tiempo enterrados en la nieve, pero aún se pueden ver de en cuando paredes de lo que fueron grandes edificios, alguna estatua o construcción de piedra, que se resiste a desaparecer.

Las pocas estructuras que quedan en pie corresponden a casas destrozadas sin nada de valor en ellas... aunque sí que quedan vestigios de sus antiguos habitantes. Durante el día no, pero al caer la noche la ciudad se puebla por decenas de espectros que no han encontrado el descanso. No reaccionarán ante los jugadores a no ser que sean atacados primero, ante lo cual se defenderán y acudirán a ayudarles 1d6 Espectros aliados. Por lo demás, se limitan a deambular por ahí y a hacer una supuesta vida normal.

En su deambular, los jugadores encontrarán un edificio que sí que parece que ha soportado mejor el paso del tiempo: **un antiguo templo** o castillo, de altos ventanales, con las vidrieras ya rotas y con partes del techo caídas. Es de una arquitectura majestuosa, de líneas limpias y altas y espacios amplios. Frente a la entrada del edificio hay una amplia explanada que, en otro tiempo, se podría adivinar que eran unos jardines cuidadosamente erigidos.

Dentro del edificio se está casi a oscuras, aunque en algunas habitaciones el techo ha desaparecido y la luz del sol (si los jugadores entran de día) entra a raudales y se puede colar por debajo de las puertas, dejando entrever a duras penas partes de los pasillos. Las puertas están cerradas, pero no con ningún tipo de llave, salvo la del Estudio del Mago. Hay varias rocas caídas en medio de algunas salas y si algún miembro de grupo tiene conocimientos en mampostería o estructuras de piedra podría averiguar que se trata de los fragmentos del techo, excepto la piedra que se encuentra en la Sala del Altar.

Almacén: aquí hay varias cajas y barriles. Si algún día hubo comida y bebida aprovechables, eso fue hace muchísimos años. Lo más interesante son dos botellas de un vino que se encuentra en perfecto estado. El vino es de color azulado y refulge bajo la luz. Se trata de vino mágico de la Corte de Invierno, que nunca se estropea. Cada botella de vino puede llegar a valer 250 po, por su rareza y antigüedad. Hace siglos que no se ven esas botellas de vino en el valle.

Habitación de los Escritorios: en esta habitación hay tres escritorios y una alfombra muy raída.

Sala del Mago: la puerta de esta habitación está cerrada y es necesario superar una prueba de Herramientas de Ladrón CD 15 para abrirla. En la cerradura hay una trampa de dardo envenenado (Detectar: Percepción CD 17; Desactivar: Herramientas de Ladrón CD 17) que hará 3d10 de daño a cualquiera que abra la puerta sin desactivarla.

Templo de Kharatna

En el interior de la habitación hay un escritorio con algunos libros encima en estado totalmente ilegible, un escritorio con útiles del alquimia en el que hay tres Pociones de Curación que todavía son aprovechables. Además, hay varias librerías con tomos que han perdurado. Si los jugadores pasan el tiempo correspondiente a un descanso corto investigando las librerías, obtendrán la siguiente información:

- La ciudad se llama Kharatna.
- Se menciona la estación de verano y las cosechas.
- Se menciona a **un gran rey, bondadoso y justo llamado Niklaus**.
- Se habla de un tesoro que la Corte de Invierno regaló al rey Niklaus para sellar una alianza: unos cascabeles de plata.

Dormitorio 1: en este dormitorio hay una gran mesa con un par de sillas. Las rocas han caído encima de la cama que había, destrozándola.

Dormitorio 2: este dormitorio está destrozado y no hay nada de interés en él.

Dormitorio Principal: este dormitorio tiene un par de armarios con los restos de un vestuario que en su día habría sido fastuoso. Sin embargo, se pueden recuperar 1d10 gemas de los trajes, cada una valorada en 75po. Hay también un espejo, manchado, pero que ha aguantado la inclemencia de los años. Su marco es de oro, pesa unos 100kg y podría alcanzar un valor de 500po.

También hay un cofre al pie de la cama que es en realidad un **Mimeto (Página 235 del Monster Manual)**. Si se elimina al mimeto se descubrirá que en su interior hay un Arma +1 (considera que sea de un tipo que pueda usar alguno de tus jugadores).

Por último, si los jugadores rebuscan en la chimenea, debajo de una capa de nieve y cenizas antiguas, encontrarán un Anillo de Caída de Pluma.

Sala del Altar: esta habitación es totalmente majestuosa. Hay un gran altar al fondo que brilla con luz propia. A su lado hay dos armaduras completas de color rojo con adornos en plata y de escelente manufactura. Todas las paredes están cubiertas de murales que cuentan la historia de la ciudad. Si los jugadores se acercan al altar, las dos armaduras cobrarán vida, ya que se trata de **dos Armaduras Animadas (Página 247 del Monster Manual)**. Si los jugadores las derrotan, estas armaduras quedarán inservibles, pero podrían ser reforjadas por un herrero pagando la mitad de su coste (750 po).

El altar todavía está bendito y un jugador de alineamiento bueno que rece a su dios ante él, obtendrá los **beneficios de una Bendición de la Protección durante 1 año (página 228 de la Dungeon Master Guide)**. Este efecto también

- Los inviernos eran duros, pero el reino y la ciudad de Kharatna llegaron a conocer el paso de las estaciones. En Frontera de Invierno no ha habido siempre nieves perpetuas.
- **Hace muchos siglos también hubo una Estrella del Despertar**. Fue entonces cuando surgió el Laberinto de Cristal y la Torre de Obsidiana.

La historia está contada con imágenes de gran belleza y hay espacio en la pared para más murales, pero no hubo tiempo para más. La ciudad fue destruida antes de que acabara el conflicto, durante la gran batalla, como pudieron ver los jugadores en la visión que les proporcionó Grétaro.

Cuando los jugadores salgan del templo, el Ermitaño les estará esperando, con esperanzas en el grupo de aventureros y su tenacidad. Confesará lo que sin duda los jugadores ya sospechan, que él es el Rey Niklaus... o el recuerdo que queda de él. Su espíritu se aferra a la tierra que tanto ama para ayudar en lo necesario para acabar con el Krampus. Confesará a los jugadores que la llegada de la Estrella del Despertar supone la vuelta de la criatura y de sus aliados. Ya han comenzado a despertar las plantas malditas, los hombres rata y los trolls de nieve se rebullen inquietos, la Corte de Invierno está desaparecida y la Torre de Obsidiana ha despertado de nuevo.

Si los jugadores le preguntan acerca de la lanza que hirió al Krampus y de los cascabeles de plata, el Ermitaño comentará que la lanza se llama **La Lanza de Muérdago**, un regalo de las criaturas del bosque para acabar con el Krampus. Sin embargo, la lanza se perdió cuando hirió a la criatura. El Ermitaño la ha estado buscando y sospecha que las marchitas la cogieron y la guardan en algún lugar de los bosques, junto a su árbol Gulthias, de donde todas las marchitas nacen.

Los Cascabeles de Plata fueron un regalo de la Corte de Invierno y también están perdidos. Sirvieron para mantener a raya el frío mortal del Krampus y para frenar a sus bestias más temibles. Puede que en la Corte de Invierno sepan algo más, pero también llevan mucho tiempo desaparecidos y no sabe dónde pueden estar.

5. La Grieta del Troll

Ballik es una ciudad fortificada que se encuentra al norte de la Frontera del Invierno. Su emplazamiento se encuentra muy cerca del Lago de Cristal, un antiguo lago totalmente congelado, pero que aún muestra restos de embarcaciones, tanto congeladas en su superficie como en su lecho. De vez en cuando llega a la costa del lago aún tesoro olvidado en forma de monedas, gemas o algún utensilio antiguo,

228 de la Dungeon Master Guide). Este efecto sólo se puede dar una única vez. Cuando se ha concedido la bendición, el altar se apaga con su magia agotada.

Si los jugadores estudian los murales durante un descanso corto, averiguarán lo siguiente:

- El Rey Niklaus era un gobernante justo, pero también era un feroz guerrero. Entraba en liza con su armadura dorada y su gran tamaño y fuerza le ayudaron a derrotar a los enemigos del reino.
- En la antigüedad, hubo batallas contra los hombres rata que infestaban los bosques.

La gente de Ballik vive constantemente en conflicto con la Grieta del Troll, situado al otro lado del lago. En esta ancha y profunda hendedura en las montañas habitan los peligrosos trolls de nieve, unas criaturas salvajes y sin escrúpulos que sólo viven para destruir y devorar. Durante siglos el pueblo de Ballik ha sido el escudo que defendía el valle de estos terribles enemigos, luchando con ferocidad y determinación, lo que ha marcado en cierta medida el carácter de su gente.

Los ballikanos son un pueblo guerrero y marcial, siempre dispuesto a arreglar los conflictos por la vía más rápida. Lord Laskian es su dirigente, un hombre con una voluntad de hierro que inspira fidelidad en el corazón de sus hombres y terror en el de los enemigos. Los trolls susurran su nombre con miedo y respeto y lo llaman Cometrolls, con la creencia de que devora a los de su raza para ser bendecido con su fuerza. Efectivamente, Laskian es un hombre de unas capacidades físicas portentosas que esgrime un enorme hacha de batalla y parece no tenerle miedo a nada.

Sin embargo, en las últimas semanas **la situación ha empeorado enormemente**. Los trolls son cada vez más intrépidos y han cruzado el lago en gran número, invadiendo las tierras de los hombres. Han atacado a las patrullas de los ballikanos con más ferocidad que nunca, tanteando el terreno, hasta finalmente lanzar un ataque a gran escala, intentando asediar la ciudad. El ataque ha sido repelido, pero aún están los cadáveres a la puerta de la ciudad, quemados y pudriéndose, ya que ni siquiera las carroñeras quieren alimentarse de la putrefacta carne.

Si los jugadores regresan en algún momento a la ciudad de Solus, habrá llegado Goldrin, un mensajero enano procedente de Ballik, advirtiendo que la ciudad ha sufrido un grave ataque y que se espera que los trolls manden una segunda incursión. Necesita ayuda para reforzar tanto las defensas como para aprovisionar la ciudad en caso de que se vean sometidos a un asedio. Demil Ollin, burgomaestre de Solus, mandará una caravana con alimentos y armas a Ballik, además de un pequeño destacamento de hombres, lo que puede permitirse después del ataque en la mina, para ayudar a sus vecinos.

Si los jugadores van directamente a Ballik sin pasar por ningún núcleo urbano, verán los restos del ataque con sus propios ojos. La empalizada de la ciudad ha repelido los ataques y **los cadáveres de los trolls** se cuentan por decenas. Aún así, su número impresiona y, si como se teme, la próxima vez atacan en mayor número, es muy posible que aíslen a la ciudad y los trolls consigan entran en masa al valle. Cuando los jugadores viajen por los alrededores de Ballik, haz una tirada de 1d12 en la siguiente tabla de encuentros, o elige el que prefieras.

Encuentros Aleatorios -Sueño del Chamán

Tirada	Encuentro
1-3	Cinco Lobos (Página 332 del Monster Manual)
4-5	Un Oso Polar (Página 334 del Monster Manual)
6-7	Un Tigre Dientes de Sable (Página 341 del Monster Manual)

Cuando lleguen a Ballik verán la situación actual de la ciudad. **Todavía hay cadáveres por todas partes**, aunque la gente del poblado está trabajando a marchas forzadas para apilarlos y quemarlos en grandes piras. La empalizada de madera ha sufrido en varios lugares el duro ataque, aunque se ha mantenido firme y no ha cedido en ningún punto. Los ballikanos trabajan codo con codo también en las reparaciones, cavando un foso alrededor del poblado, fortaleciendo sus defensas y construyendo dentro de la ciudad alguna torre de vigilancia adicional para defenderse de un posible segundo ataque.

Mirarán a los jugadores con mezcla de fría indiferencia y algo de hostilidad, ya que creen que el resto del valle los ha abandonado a su suerte y no les envían nada de ayuda. En primera línea está Lord Laskian, acompañado de Garunt, un enano clérigo de guerra que está ayudándole a preparar las defensas. Se les dará la bienvenida de forma cortés, pero también se esperará que los ayuden, ya que andan faltos de manos. Los jugadores se pueden alojar en una de las posadas del pueblo, pero Laskian les invitará a unirse a una batida a la mañana siguiente, que partirá en busca de trolls que hayan podido quedar rezagados fuera del valle.

En la posada, los jugadores podrán reunir la siguiente información:

- Las autoridades están muy preocupadas después del último ataque. Se espera que se produzca otro dentro de poco y hay que estar preparados.
- En el reciente ataque algunos dicen que vieron a una gran figura entre los trolls, comandándoles.
- Vilena Piesligeros, una barda local, conoce la localización de un barco encerrado en el hielo y quiere contratar a gente para que vaya a investigarlo y compartir el tesoro que encuentren, pero el ataque ha frenado cualquier intento de conseguir mercenarios o aventureros disponibles.
- Hay fuertes rumores de plantas vivientes en los bosques del oeste de Ballik.
- Aldir, un leñador, afirma que hace unos días vio a una pequeña criatura alada en el bosque que salió volando en cuanto le dio el alto. El leñador afirma que era un hada de la Corte de Invierno.

5-A. El Troll Rezagado

A la mañana siguiente de que los jugadores lleguen a Ballik se ha organizado **una batida para buscar a posibles enemigos rezagados de la batalla**. Se peinarán los alrededores buscando rastros y señales de trolls que se hayan adentrado en el valle o que se refugien en los alrededores. Por cada cabeza de troll que se capture, Lord

8-9	Tres Lobos Terribles (Página 332 del Monster Manual)
10	Dos Lobos Terribles (Página 332 del Monster Manual)
11	Un Troll de las Nieves (Página 298 del Monster Manual; añade Resistencia al Frío al Troll común)
12	Remorhaz joven (Página 270 del Monster Manual)

Laskian ha prometido 400 po.

Los jugadores pueden decidir unirse a la batida para ganarse el favor de los ballikanos o, sencillamente para cobrar la recompensa. Lord Laskian despide a los patrulleros y les recuerda que deben usar el fuego para acabar con los trolls, para evitar que se regeneren y vuelvan a la vida.

Si los jugadores superan una prueba de Supervivencia CD 16 encontrarán un rastro de pisadas que se alejan de Ballik en dirección al bosquecillo cercano a la población. Las pisadas corresponden a **dos trolls**, aunque uno parece herido en una pierna, ya que cojea. A medida que avanzan, la cojera va desapareciendo poco a poco, debido a las facultades regenerativas de los trolls. Un par de horas de seguir el rastro después habrán llegado a la zona donde se esconden los dos trolls de las nieves, que están ocultos.

Si los jugadores no avanzan con Sigilo, los trolls los han detectado antes y les ha dado tiempo a esconderse. Haz que los trolls hagan una tirada de Sigilo con ventaja para ver lo bien que se esconden. Los trolls atacarán cuando el grupo haya pasado y directamente a los que les parezcan magos o aquellos que lleven fuego.

Los dos trolls son iguales a los que aparecen en el **Monster Manual salvo por las siguientes diferencias**:

- Son unos trolls físicamente muy débiles, por lo que únicamente cuentan con 48 Puntos de Golpe
- Uno de los trolls tiene una mano convertida en un muñón, completamente abrasada y más allá de las capacidades de regeneración de la criatura, al menos a corto plazo. Si emplea su acción de Ataque Múltiple, considera que únicamente puede hacer un ataque con garra.
- El otro troll tiene la piel coriácea arrancada y quemada. Reduce su CA a 13.
- Ambos trolls tienen resistencia al daño de frío.

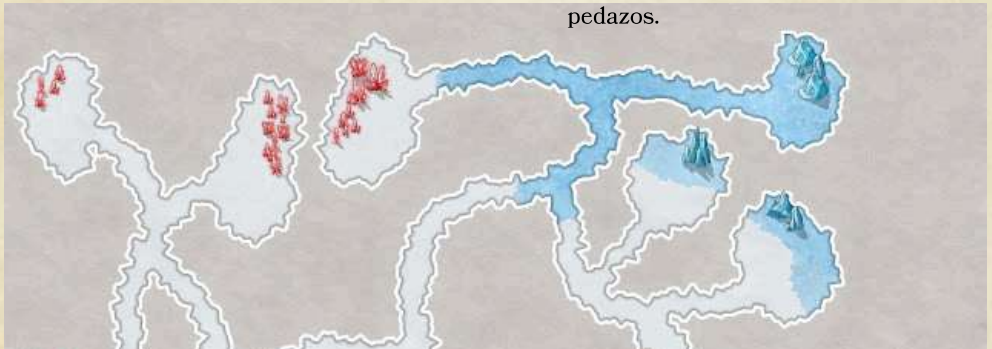
Cuando los jugadores lleven las cabezas de los monstruos de vuelta a Ballik, Lord Laskian les recompensará y mencionará que no va a esperar a que los trolls vuelvan a atacar. Los soldados de Ballik, junto a los hombres de refuerzo de Solus (si los jugadores no llegaron con ese grupo, aparecerán ese mismo día por la tarde), irán a la Grieta del Troll, acabarán con los trolls que queden y sellarán la caverna.

5-B. El Saqueo de la Grieta

Lord Laskian ha decidido no esperar al siguiente ataque y quiere reunir una fuerza para **asaltar la Grieta del Troll** de forma preventiva y a la desesperada. Las patrullas que ha enviado a espiar a los trolls han traído noticias de la poca actividad en las cercanías de la cueva, con lo que considera que en el ataque cayeron la mayor parte de las fuerzas troll y que las defensas de la guarida caerán con facilidad. El objetivo es entrar en las cavernas y sellarlas en la medida de lo posible.

Junto a **Lord Laskian (Cabellero del Monster Manual página 345)** va **Garunt, el clérigo enano (Sacerdote del Monster Manual página 349)**, **35 guardias de Ballik (Guardias Página 347 del Monster Manual)** y **10 voluntarios de Solus (Plebeyo de la página 348 del Monster Manual)**. A este grupo se podrán unir los jugadores si así lo desean.

Pese a que sus fuerzas están mermadas, en la Grieta del Troll todavía quedan bastantes monstruos, y su líder, que sigue vivo. No hay guardias en el exterior, ya que confían en que, como ha ocurrido siempre, los habitantes del valle no se atreven a hacer incursiones tan cerca de su guarida. Así, los trolls de las nieves que quedan vivos se encuentran en el interior de la caverna. Quedan un total de 15 trolls, que ya han tenido tiempo de regenerar sus heridas y se encuentran perfectamente. Los trolls de las nieves tienen las mismas estadísticas que el **troll normal de la Página 298 del Monster Manual**, pero añadiendo Resistencia contra el Frío a sus defensas. Además, los trolls tienen a un líder, Sangrescarcha, un bruto especialmente fiero y violento. Este troll no ataca con las garras, sino con una Gran Hacha fabricada de forma tosca con Cristal de Sangre que hace 2d12 de daño. Este hacha hará 1d6 de daño cortante adicional en caso de conseguir un crítico. Además, si el troll comete una pifia al atacar con ella, el arma se mellará y sufrirá un -1. Si el arma acumula un -3, se romperá en mil pedazos.



El asalto es un poco caótico y la fuerza de invasión entra precipitadamente en el complejo subterráneo. La estructura de la Grieta del Troll es muy sencilla, ya que no hay trampas ni tesoros en ella.

Sala de la Estalactita de Hielo: En el interior de esta caverna hay una gran estalactita de hielo de varios metros de diámetro en la base. Hay restos de huesos de animales y de trolls en el suelo, además de que el olor es bastante desagradable.

Salas con Cristales de Sangre: la gente de Solus y de Ballik se muestran sorprendidos ante el yacimiento de Cristal de Sangre que se encuentran en el interior de la grieta, ya que no sabía que había tanto ahí. En el interior de estas salas hay varios trolls, que atacarán a los invasores sin mediar palabra. Si los jugadores deciden echar un vistazo a alguno de los yacimientos de cristales, haz que hagan una prueba de Investigación CD 17. Si la superan, se darán cuenta de que el cristal aquí parece más brillante que el que vieron en las Minas de Solus, como más puro. Tiene un cierto brillo y parece pulsar ligeramente.

Salas con Hielo: En estas zonas hay ríos y pequeñas charcas congeladas. Trata el terreno como si fuera difícil. Los trolls de escarcha son capaces de moverse por el hielo como si fuera terreno normal.

Sala de la Grieta: En esta sala está Sangreescarcha con sus dos guardaespaldas. Aquí hay montado un pequeño campamento, con muchos pequeños núcleos donde parece que dormían y comían los trolls. En un lateral hay, además, una enorme grieta en el suelo que parece que se sumerge en la tierra. Es posible derrumbar la grieta con suficiente tiempo, lo que bloquearía la entrada de los trolls de su hogar ancestral, acabando con su presencia en la Frontera del Invierno.

Los trolls se encuentran desperdigados por todas las salas y se enfrentan a los agresores con fiereza. Si lo deseas, narra la batalla y haz que los jugadores se enfrenten de forma simbólica a un troll, o ve directamente al enfrentamiento final con Sangrescarcha, mientras el resto de compañeros se enfrentan a sus guardaespaldas.

Después de la batalla, y para los sucesos que ocurrirán a continuación, ten en cuenta que habrán muerto algunos de los aliados en los combates contra el troll. Lord Laskian y Garunt estarán vivos, pero habrán muerto 3d6 guardias de Ballik y 2d4 de voluntarios de Solus.

Lord Laskian se mostrará intrigado por la **presencia del cristales de sangre** en las cavernas, al igual que los habitantes de Solus supervivientes, que ven peligrar el monopolio que su pueblo tiene en la explotación y fabricación de utensilios con este material. Saltará un pequeño conflicto entre las partes, ya que los habitantes de Solus se inclinan

Los jugadores asistirán al crecimiento de la hostilidad mientras las dos partes se calientan y amenazan con llegar a las manos. Si los jugadores superan una prueba de Percepción CD 18 notarán **un suave murmullo y vibración** que proviene de toda la caverna, especialmente de los cristales de sangre de su interior (si han cogido alguna muestra o en el hacha de Sangreescarcha). El cristal parece reaccionar con la violencia, alimentarse de ella y, además, incitarla.

Los jugadores pueden intentar mediar en el conflicto, mostrando la extraña vibración del cristal si la han percibido, o tratando de frenar la pelea hablando con ambas partes y teniendo éxito con una tirada de Persuasión CD 18 (o hablando con suficiente elocuencia). En el momento en el que los invernales se encuentren a más de 100' de un fragmento de cristal de sangre de la caverna recuperarán el sentido y se tranquilizarán los ánimos.

En caso de que los jugadores no puedan frenar las hostilidades, ambos bandos se atacarán, con victoria de los ballikenses. Si esto ocurre, seguirán bajo los efectos del cristal de sangre aún si se alejan de la cueva, y comenzarán la explotación del mineral cuanto antes. La única forma de librarse de los efectos sería usando un hechizo de Restablecimiento o mejor o cegando la entrada a la caverna de forma definitiva.

Depende mucho de lo que hagan los jugadores cómo quede la relación tanto con Ballik como con Solus. Si han intermediado con éxito, frenado las hostilidades, apoyado abiertamente algún bando... Esto tendrá consecuencias en los capítulos finales de la campaña, cuando se prepare el asalto contra la Torre de Ébano.

5-C. El Tesoro Hundido

Vilena Piesligeros, una barda humana, sabe de la localización de un antiguo pecio en las aguas heladas del Lago de Cristal. La barda proporcionará la posición del barco a cambio del 50% de los tesoros que se encuentren. Vilena sabe que el barco, de nombre La Marsopa Saltarina, llevaba contrabando y se hundió con un valioso cargamento en oro y armas. Después de tantos siglos no sabe cuánto tesoro puede quedar ni los peligros que puede haber, pero el riesgo puede merecer la pena.

El barco está a apenas un día de camino de Ballik, relativamente cerca de la orilla del lago. Toda la superficie es de hielo y nieve, con lo que se considera terreno difícil. Además, en los alrededores del barco **el hielo está en bastante mal estado,** por lo que los jugadores tendrán que caminar con mucho cuidado. Mientras exploren el barco y sus alrededores, habrá un 10% acumulativo por hora que

por derrumbar totalmente la caverna para evitar que los trolls puedan volver, mientras que Lord Laskian cree que con cerrar la grieta del suelo es suficiente y que pueden explotar la mina.

transcurra de que el hielo se quiebre. Si esto ocurre, los jugadores tendrán que superar una Tirada de Salvación de Destreza con desventaja CD 11 para evitar caer en las aguas heladas. Si caen al agua, sufrirán 1d10 de daño por hielo por asalto hasta que salgan.

El barco no está deshabitado. Están los cadáveres de los antiguos tripulantes. El capitán es un **Tumulario (página 299 del Monster Manual)** y los tripulantes son **4 zombis (página 318 del Monster Manual).**

En el interior del barco están **los siguientes tesoros**. Se tardarán un mínimo de dos horas en sacar todos los objetos del barco medio hundido.

- Un cofre con 500 po
- Un cofre con 3000 pp
- Un arma de Advertencia (página 157 de la Dungeon Master's Guide)
- Una Jabalina de Escarcha (es como la Jabalina de Relámpago, pero en vez de relámpago, arroja un carámbano de hielo que hace daño por frío; página 191 de la Dungeon Master's Guide).

Los jugadores tendrán que negociar con Vilena su recompensa, si prefieren el dinero o los objetos.

5-D. El Leñador de las Hadas

Aldir, un leñador que se gana la vida en el bosquecillo

Cuando lleguen a la zona del bosque que les indica el leñador, los jugadores tendrán que hacer una Prueba de Supervivencia CD 16 para encontrar el rastro de la criatura. Se trata de **una pixie exploradora que lleva muchos años fuera de la Corte de Invierno**. Al principio se mostrará esquiva, pero si los jugadores han hablado con El Ermitaño y conocen la verdad de la historia del valle, ella lo notará, ya que de alguna forma los hace diferentes al resto de los invernales.

La pixie se llama **Galandra** y lleva mucho tiempo sin volver a su hogar. Si los jugadores comparten con ella su misión y lo que han hablado con El Ermitaño, la pixie les confesará que hace mucho tiempo que La Corte de Invierno se sumergió en los velos del Feywild. No sabe por qué, pero la puerta al reino de las hadas se cerró después de eso y no ha encontrado forma de volver. Le preocupa la Estrella del Despertar, ya que ella recuerda la primera batalla, ya que participó en ella.

Galandra conoce la existencia de un objeto que podría

cercano a Ballik, afirma que hace poco vio a **una criatura feérica en el bosque**. Nadie le cree, ya que las leyendas sobre esas criaturas en los bosques del valle son eso, leyendas, pero el leñador afirma que se trataba de un habitante de la Corte de Invierno. Se trata de un hombre sencillo que facilitará sin problemas la localización de dónde vio a la criatura a quienquiera que le pague un par de bebidas en la posada y escuche un par de sus historias.

ayudarles a encontrar a la Corte de Invierno. Se trata de un presente que le regalaron las hadas al rey Niklaus: **los Cascabeles de Plata.** Estos cascabeles pueden abrir una puerta al Feywild, pero hace mucho tiempo que se perdieron. La pixie los ha rastreado hasta el mismo campo de batalla donde acabó la guerra, en la Llanura Quebrada, pero no ha podido llegar más lejos debido al peligro de adentrarse en solitario, ya que en la zona no es raro encontrarse muertos vivientes y, peor todavía, hombres rata, enemigos jurados del pueblo de las hadas.

Además, Galandra también se ha encontrado en su exilio forzoso a varias Marchitas. Si los jugadores hacen memoria, El Ermitaño señaló a estas criaturas como las que podrían tener la Lanza de Muérdago entre manos. Si es preguntada al respecto, Galandra puede guiar a los jugadores a un nido de marchitas relativamente cercano, en un bosque al oeste de Ballik. Además, también ha visto a estas criaturas en la linde del bosque al sur de las Llanuras Quebradas, por lo que sospecha que también puede haber un nido por la zona.

Los jugadores tendrán ahora que elegir qué camino seguir, pero antes de pasar al siguiente episodio, **deberían subir a nivel 4** después de todo lo vivido en Fuerte Balkin.

6. La Lanza de Muérdago

La Lanza de Muérdago fue el arma que esgrimió el Rey Niklaus contra el Krampus, con la que lo hirió y lo hizo retroceder a su torre, donde ha permanecido encerrado durante siglos. La lanza se perdió después de la guerra, pero el Ermitaño les ha contado a los jugadores que sospecha que obra en poder del árbol Gulthias y las marchitas, en algún lugar de los bosques del valle. Las marchitas poseen varios nidos donde crecen y se desarrollan en todo el valle:

En los bosques cercanos a Solus (los jugadores acabaron con ese nido cuando rescatan a Daeris): En el bosque que hay entre Ballik y el Laberinto de Hielo, al norte del valle (este nido es el conoce Galandra e indicará a los jugadores su localización exacta, a unos cinco días de camino de Ballik). Este nido es parecido al que había en Solus, pero más grande. Hay **dos Enredaderas Marchitas (página 226 del Monster Manual)** y **8 Agujas Marchitas (Página 226 del Monster Manual)**. Este nido tiene, además, un tesoro. Hay varios cadáveres de las víctimas de las marchitas con pequeñas bolsas de dinero. Reuniéndolas todas, los jugadores obtendrán 150po y 37 pp. Además, habrá un pequeño morral con 4 Pociones de Curación, 1 Poción de Resistencia contra el Frío y 1 Poción de Restablecimiento Menor. Por último, habrá unas Botas Élficas.

Gran bosque al sur de la Llanura Quebrada. Los jugadores en sus viajes por la llanura, dirigiéndose a Kharatna o explorando el valle pueden haberse encontrado alguna marchita que provenga de ahí. Si has usado la tabla aleatoria de encuentros y salieron las marchitas, puedes hacer que los jugadores sigan su rastro superando una tirada de Supervivencia CD 14. Esto les llevará al bosque del sur, pero continuar el rastreo allí resulta imposible a no ser que haya otro enfrentamiento con ellas.

Puedes hacer que los jugadores busquen en el interior del bosque pistas sobre la presencia de marchitas. **Hablar con las Plantas o los Animales** puede llevarles directamente a

Cuando los jugadores estén a 5 millas de la localización del **Árbol Gulthias** verán cómo la tierra comienza a cambiar. Los árboles estarán podridos, habrá un olor a putrefacción en el aire, la tierra será negra y con una textura similar a la ceniza y no habrá ningún animal por los alrededores. Además, los jugadores oirán susurros mientras se acercan. Son incapaces de entender el idioma, pero sí que el tono es abiertamente hostil y amenazador.

El Árbol Gulthias se encuentra en un gran claro cubierto por enredaderas y con decenas de marchitas a su alrededor, que le traen regalos y lo ahora. Sus abultadas raíces de color están rodeadas de cajas, barriles, cadáveres, restos de animales muertos, fragmentos de cristales de sangre... El Gulthias es de grandes dimensiones y su enormidad se ve acentuada ya que no hay ningún árbol en varias decenas de metros a la redonda. Su corteza es negra y supura savia de color oscuro. Las ramas carecen de hojas son delgadas y afiladas, apuntando y apuñalando el cielo. Una tirada de Percepción CD 13 con éxito hará notar que entre las ramas negras de la copa hay una lanza verde con adornos rojos clavada en el tronco.

El Árbol Gulthias no se puede mover y tampoco atacar, pero es un ser increíblemente malvado y está rodeado de protectores, además de disponer de Acciones de Guarida. Tiene una CA 15, 240 PG e inmunidad al daño contundente, perforante y psíquico, pero es vulnerable al daño por fuego. Si queda reducido a 0 PG, todas las marchitas del valle morirán, aunque él todavía no. Recuperará 10 PG por hora hasta estar completamente recuperado en 24 horas, momento en el que comenzará de nuevo a crear Marchitas a su alrededor. Sólo morirá si cuando esté a 0 PG se le ataque con fuego y se le reduzca a cenizas. Es inteligente y puede hablar telepáticamente y susurrará a los jugadores y los intentará ganar para su causa. Si los jugadores deciden hablar con el árbol, obtendrán la siguiente información:

- La Estrella del Despertar marca el regreso del Krampus y el despertar del bosque.
- La corrupción ya ha empezado a extenderse entre los mortales y dentro de poco comenzarán a atacarse entre ellos.
- No habrá ningún tipo de misericordia. Todo y todos serán exterminados.

Si entran en combate, los jugadores se tendrán que enfrentar al **ejército de marchitas**, enredaderas y a varios Ents Corazón Podrido que son los protectores del árbol Gulthias. En el momento en el que los jugadores se acerquen habrá un total de 10 Agujas Marchitas y 1 Ent Marchito en el claro. Además, hay varias Enredaderas Marchitas en el claro,

una zona del bosque que es el dominio del Árbol Gulthias, el origen de todas las marchitas del valle. Si no, pueden optar por patrullar por el bosque hasta encontrarse con marchitas y seguirles el rastro. A estas alturas, un encuentro con una patrulla de estos enemigos será un encuentro trivial para tus jugadores, pero la prueba de Supervivencia para localizar dónde está el Árbol es de CD 17.

totalmente camufladas e imposibles de distinguir. Cada vez que un jugador se mueva en un turno, tira 1d100. Si sacas 25 o menos, el jugador acabará su turno encima de una enredadera marchita. El jugador deberá superar una Tirada de Salvación de Fuerza CD 12 o quedarán apresados, pudiendo intentar soltarse al inicio de su turno empleando una acción y superar una prueba de Fuerza CD 12.

Las estadísticas del Ent Marchito son las siguientes:

Ent Marchito

Planta Enorme, neutral malvada

Clase de Armadura 15 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 92 (8d12 + 40)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	20(+5)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Vulnerabilidad al Daño: Fuego
Resistencia al Daño: Contundente y Perforante.
Sentidos: Percepción Pasiva 10
Desafío: 4 (1.100 PX)

Apariencia Falsa. Mientras permanezca estático, el

El Árbol Gulthias, además, posee Acciones de Guarida que ejecutará en el momento 20 de iniciativa. No puede realizar la misma acción de guarida dos veces de forma consecutiva.

- **¡Alzaos!:** se levantan 1d6 de Marchitas nuevas en cualquier punto a 300' del Árbol. Estas marchitas se alzan juntas.
- **Esporas de Gulthias:** el árbol se remueve en la tierra y levanta una nube de esporas tóxicas. Todas las criaturas que respiren en 300' de radio deberán hacer una Tirada de Salvación de Constitución CD 15 o sufrirán 1d10 de daño por veneno.
- **Revitalizar a Esbirros:** el árbol entona una cantinela misteriosa y sana 5d6 de daño a un único objetivo tipo planta dentro de un alcance de 300'.

Como se comentó antes, si el árbol queda reducido a cenizas morirá realmente. Si no, habrá sido únicamente debilitado, aunque morirán todas las marchitas que tenga en ese momento bajo sus órdenes. Los jugadores podrán investigar los alrededores del árbol y hacerse con el siguiente tesoro

Ent Marchito es indistinguible de un árbol muerto.

Monstruo de Asedio. El Ent Marchito inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque múltiple: El Ent Marchito realiza dos ataques de golpe con sus brazos.

Golpe: *Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto 15 (3d6+5) de daño contundente.

tesoro.

- Una espada larga Lengua de Fuego
- Una armadura completa del reinado del Rey Niklaus
- 5 perlas con valor de 100po cada una
- Un rollo de pergaminos con los siguientes conjuros de mago: Escudo, Grasa, Flecha Ácida de Melf, Contorno Borroso, Contrahechizo y Bola de Fuego. (O 2 hechizos de niveles 1, 2, y 3 a tu elección).
- Una Bolsa de Almacenaje

Además, si los jugadores trepan al Gulthias o dejan que se consuma por las llamas, **podrán hacerse con la Lanza de Muérdago,** el arma que fue creada para derrotar al Krampus.

Lanza de Muérdago

Lanza +2 hecha entera de esta planta, con las hojas y frutos entrelazados y endurecidos de forma mágica. Como una acción, puede exudar un veneno que afecta a todo tipo de criaturas, incluidos constructos y muertos vivientes e ignora la resistencia e inmunidad al daño por **veneno**. Este veneno hace 3d10 de daño adicional. La lanza tiene un poder especial que se puede usar una vez al día si se arroja. Si es lanzada y alcanza al Krampus, éste deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría igual a la tirada de ataque o sufrirá 10d10 de daño psíquico, la mitad si la supera.

A partir de este momento de la historia, el Krampus también se estará haciendo más fuerte. **Todas las armas forjadas con cristal de sangre cambiarán** y serán ligeramente más brillantes. Harán 2d6 de daño adicional cada vez que obtengan un crítico y ya no se dañarán con pifias. Sin embargo, a partir de ahora, como Director de Juego, deberás llevar la cuenta del daño que se hace con estas armas. Cada vez que se inflijan 10 PG , el jugador tendrá que superar una Tirada de Salvación de Sabiduría igual a 10+puntos de vida quitados/10 acumulativos cada vez que se supere. Si la falla, el jugador estará maldito y quedará cegado por una furia de sangre, atacando al objetivo más cercano, da igual si es amigo o enemigo. Esta maldición sólo acabará si se usa un conjuro de Levantar Maldición o similar o si se separa al jugador de su arma 100' como mínimo durante un día completo, durante la cual su único objetivo será atacar a los demás y recuperar su arma.

Para finalizar, **los jugadores llegados a este punto subirán a nivel 5.**

7. Los Cascabeles de Plata

La Llanura Quebrada y lo que hay más allá son **las últimas zonas de la Frontera del Invierno que a los jugadores les queda por visitar** y el sitio en el que, según la pixie Galandra, se encuentran los Cascabeles de Plata. Sin embargo, en las Llanuras Quebradas hay muchos más lugares que los jugadores pueden investigar para conocer más cosas sobre el valle, enfrentarse a más peligros y fortalecerse de cara al enfrentamiento final contra el Krampus. Como recomendación en el avance de los jugadores, por cada dos o tres escenarios que visiten en este capítulo, haz que sus personajes suban un nivel. Si exploran todo, deberían acabar este capítulo a nivel 7.

Si los jugadores quieren seguir directamente la pista de Galandra, irán directos al antiguo campo de batalla que está

7-A. El Cementerio de Gigantes

Al oeste de las Llanuras Quebradas hay un **conjunto inusual de piedras** de gran tamaño en la superficie, formando extrañas formas y en disposiciones muy concretas. Estas construcciones megalíticas proceden de una época pretérita y siempre han estado allí, testigos del pasado más antiguo del valle, cuando estaba gobernado por gigantes.

Es un lugar donde se respira respeto y solemnidad, aparte de una enorme antigüedad. La misma tierra parece tener recuerdos de hace muchos siglos y las rocas megalíticas casi parecen estar vivas. Cada gran roca pertenece a un antiguo y primitivo mausoleo, con extrañas escrituras en su superficie, casi desgastadas por el paso de los años.

Si hay jugadores que hablen el idioma Gigante o si disponen de algún medio de comprensión idiomática, podrán descifrar la misteriosa escritura. Las runas hablan de los antiguos clanes del lugar, de cómo cayeron contra la criatura que llamaban Colmillo Helado y su progenie, en un enfrentamiento que duró muchos años y que acabó con los clanes de gigantes.

Hay **ocho grandes familias entrerradas** aquí, incluido un líder de su pueblo, que contaba con la protección de los dioses. Por cada mausoleo que perturben, los jugadores tendrán un 25% de posibilidades de despertar 1d4 **Esqueletos de Gigantes.**

Esqueleto de Gigante

Muerto Viviente Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura 12 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 66 (7d12 + 21)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	16(+3)	4 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Vulnerabilidad al Daño: Contundente
Inmunidad al Daño: Veneno
Inmunidad a Estados: Cansancio, Envenenado
Sentidos: Visión en la Oscuridad 60', Percepción Pasiva 8
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Golpe: *Ataque con arma cuerpo a cuerpo*: +8 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto 19 (3d8+6) de daño contundente

explicado en 7-C. Ecos de Guerra.

La zona es bastante grande y se tardan unos 10 días en ir de punta a punta, así que tenlo en cuenta tanto para el tiempo de la aventura como para aplicar algún encuentro aleatorio. Usa la misma tabla que por los alrededores de Ballik si lo deseas.

Piedra. *Ataque con arma a distancia*: +8 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. Impacto 15 (4d10+6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salcación de FUerza CD 14 o será derribada.

La tumba central pertenece al **gran líder Grimbuld,** un poderoso caudillo gigante que acabó bajo las garras de Colmillo Helado. Era famoso por su enorme fuerza y las runas hablan de que fue enterrado con su tesoro. El caudillo no está enterrado únicamente bajo un megalito, sino que tiene su propio túmulo, una pequeña colina cubierta de nieve. Si los jugadores perturban su descanso en busca del tesoro, despertará su guardián, un **Elemental de Tierra (página 130 del Monster Manual).**

Si los jugadores acaban con el elemental, podrán saquear libremente la tumba y obtendrán los siguientes objetos

- Cinturón de Fuerza del Gigante de Piedra (Establece la Fuerza en 23)
- Daga de Hueso: +1 que hace 1d6 de daño adicional de Frío si impacta. Está fabricada con el colmillo de un dragon blanco.

7-B. Cadáver de Colmillo Helado

Esta zona conserva **los restos de Colmillo Helado**, un

Si los jugadores examinan el esqueleto y hacen tiradas de investigar, proporciona la siguiente información:

- CD 13: Al dragón le falta uno de sus colmillos (es el de la daga de hueso que los jugadores podrán encontrar en el Cementerio de los Gigantes).
- CD 15: La zona de las costillas está astillada, como si algo muy grande lo hubiera herido cerca del corazón.
- CD 17: Las alas y la espalda también están heridas con marcas de grandes garras, también de origen dracónico. Como si lo hubieran atacado por sorpresa por la espalda.

7-C. Alzada Maldita

Alzada Maldita es el nombre que se da a la zona de roca viva que se encuentra al norte del **cadáver de Colmillo Helado.** En la última batalla contra el Krampus liderada por el Rey Niklaus, la tierra misma se alzó para frenar el avance del ejército que intentaba acabar con él y dificultar su avance. La piedra aquí tiene extrañas formas y geografía y se considera terreno difícil. Además, toda la nieve que aterriza sobre esta

dragón muy temido que murió hace muchos años. La guarida del dragón está al norte de la zona y en la actualidad está infestada de hombres rata. El esqueleto de este dragón, un blanco anciano, está totalmente pelado y brillante al sol. El cadáver mide cerca de 20 metros de largo, un tamaño realmente colosal e imponente. Murió de forma violenta y nadie en el valle sabe qué ocurrió con él ni cuándo murió, pero fue hace muchos, muchos años. Junto a él, desapareció toda su progenie.

roca, se derrite inmediatamente y está algo caliente al tacto, pero no demasiado.

Si los jugadores decidieran investigar un poco más la superficie de Alzada Maldita podrán descubrir que a unos 2 metros de profundidad toda la zona contiene Cristal de Sangre, brillante y pulsante. Excavar esta zona requiere de herramientas de minero o de hechizos que puedan quebrar la roca, y algunas horas de trabajo.

Asimismo, un hechizo de Detectar Magia sobre esta zona revelerá, de forma amortiguada, auras de Transmutación y de Encantamiento, tanto la roca en sí, fruto del encantamiento que las hizo emerger hace tantos años, como del Cristal de Sangre que se encuentra bajo su superficie.

7-D. Ecos de Guerra

Toda la zona central de la Llanura Quebrada es lo que da nombre a la región. **La tierra está fragmentada**, como si algo hubiera quebrado a la misma tierra desde adentro. Está llena de grietas y simas de varios metros de profundidad y ancho, creando acantilados profundos, cañones anchos y restos de una antigua batalla.

Cualquier persona que ande un poco por esta llanura se encontrará restos de una antigua batalla. Todavía hay cadáveres tirados en el suelo, rodeados de sus antiguas armas y armaduras, ya en un estado totalmente ruinoso. Tampoco es extraño encontrar **fantasmas inofensivo**s en el lugar, lamentándose, ecos del pasado que rememoran sus últimos momentos, luchando contra enemigos invisibles o, sencillamente, llorando su suerte al vacío. Los jugadores encontrarán este tipo de espectros tanto vestidos con la librea del rey Niklaus (rojo y plata), como de los hombres rata (negro). Además, desperdigadas por la zona, de vez en cuando, también se pueden encontrar pequeños restos de cristales de sangre.

Estos restos siguen un rastro muy sutil y es necesario superar una tirada de Supervivencia CD 18 para encontrar su origen. Si los jugadores lo consiguen, llegarán a una zona que parece un cráter cubierto por la nieve y en la que los cristales de sangre están distribuidos en círculo, como si algo hubiera caído en su centro y, después, introducido en el interior de la tierra.

Deambulando por toda esta zona hay **varios grupos de muertos vivientes**, rondando sin esperanza, que atacan a cuantos de cruzan en su camino. Dependiendo del tiempo que los jugadores pasen en este lugar, haz que tengan uno o varios de estos encuentros.

Encuentro 1

- 3 Tumularios (Página 299 del Monster Manual)
- 6 Esqueletos (Página 142 del Monster Manual)
- **Tesoro**: Armadura Completa de la librea del Rey Niklaus que se ha conservado bien.

Encuentro 2

- Un Fantasma (Página 148 del Monster Manual)
- 3 Espectros (Página 141 del Monster Manual)
- **Tesoro**: Anillo de Protección (Página 154 de la Dungeon's Master Guide)

7-E. Las Fauces

Las Fauces es el nombre con el que se conoce **la antigua caverna que servía de guarida a Colmillo Helado** y su progenie, antes de que esta desapareciera. En la actualidad se ha convertido en un complejo subterráneo lleno de hombres rata, los restos del ejército del Krampus. A medida que los jugadores se acerquen, es posible que se encuentren a alguna patrulla exterior formada por **4 Hombres Rata (Página 216 del Monster Manual).**

El interior de las cavernas están llenas de hielo y nieve, ya que muchas de las cavernas están al aire a pesar de estar bajo tierra. Hay muchos túneles cegados y a las cavernas grandes llega la luz del sol, cayendo por túneles de decenas de metros de alto, reflejándose en los cristales de hielo de sus congeladas paredes. Dentro del complejo de cavernas hay luz tenue para ver.

Los túneles tienen algunas setas y hongos de invierno, que han crecido de forma descontrolada y cubren algunas del suelo. Además, desperdigadas por la zona hay algunos yacimientos de cristales de sangre sin explotar, que ofrecen algo de iluminación extra. Por último, en algunas zonas de la caverna se adivina que hay algunos ríos o lagos subterráneos, totalmente congelados.

Hay un total de **cuatro grandes cavernas**, cada una con una gran tienda de campaña donde duermen los hombres rata que viven en esta zona, la avanzadilla del ejército del Krampus. Las tiendas de campaña son de gran tamaño y protegen del frío a las criaturas. Cada tienda de campaña alberga hasta a 4 hombres rata, armados todos ellos con Espadas Cortas hechas con cristales de sangre, tal y como quedaban descritas al final del capítulo 6, potenciadas después de que los jugadores consiguieran la Lanza de Muérdago (si los jugadores no han completado esa misión, los cristales estarán apagados y en silencio y será al final del presente capítulo que "despertará").

Por último, en una de las tiendas de campaña, al azar, habrá **3 hombres rata normales, el líder de la avanzadilla** y un prisionero eladrin atado en el interior de la tienda, amordazado y en estado de inanición. Al hombre rata líder añádele un tercer ataque a su acción de Ataque Múltiple, una Armadura de Cuero +1 (que sube su CA a 14) y la posibilidad de entrar en Furia Bárbara como acción adicional, lo que le proporciona durante 1 minuto ventaja en todas las pruebas de Fuerza y un +2 al daño.

Una vez derroten al líder, los jugadores podrán hacerse con su tesoro, consistente en:

- Armadura de Cuero +1 CA
- Varita de Proyectiles Mágicos (página 208 de la Dungeon's

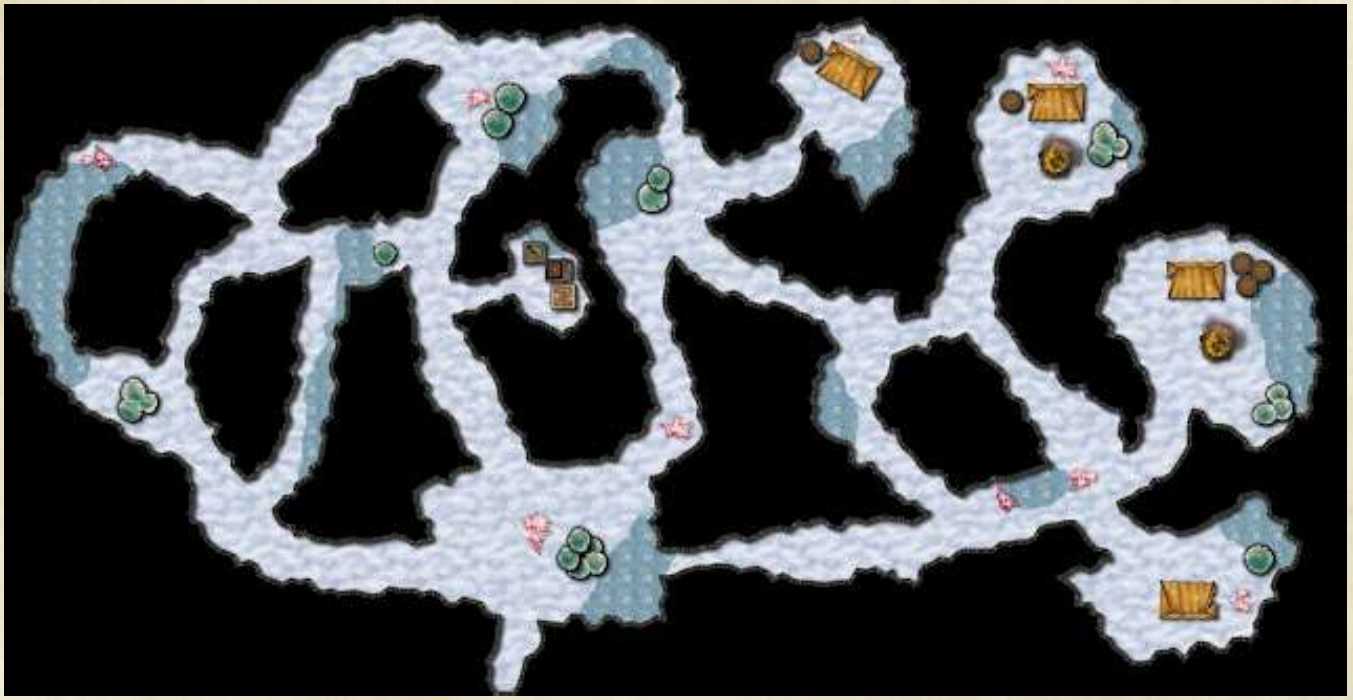
Encuentro 3

- Banshee (Página 26 del Monster Manual)
- 2 Espectros (Página 141 del Monster Manual)
- **Tesoro**: Perla de Poder (Página 196 de la Dungeon's Master Guide)

Encuentro 4

- 14 Esqueletos (Página 142 del Monster Manual)
- **Tesoro**: Un arma +1 (elige una que pueda usar alguno de tus jugadores)

Master Guide)
- 2 Pociones de Curación Mayor (4d4+4)
- 20 munición +1 (elige una adecuada para alguien de tu grupo de jugadores)
- **Los Cascabeles de Plata.**
- Diario del Líder de los Hombres Rata



El **Diario de Campaña** del líder de los Hombres Rata revelará la siguiente información a los jugadores, después de que pasen el tiempo equivalente a un descanso corto leyéndolo:

- Este grupo es solamente una avanzadilla. El grueso del ejército está apostado en los alrededores de la Torre de Obsidiana. Se cuentan por cientos, puede que miles.
- La avanzadilla tenía la misión de explorar un poco la zona, pero se excedieron en su deber. Consiguieron secuestrar al heredero de la Corte de Invierno, al joven Aladuin, Príncipe del Hielo.
- Además, el líder de los hombres rata también encontró los Cascabeles de Plata, aunque no sabía de qué se trataba. Sólo pensó que era un bonito adorno y lo guardaba como un tesoro personal.
- La elección de estas cuevas no ha sido accidental. El Krampus parece que hizo algún acuerdo con el último de los descendientes vivos de Colmillo Helado. La criatura abandonó sus cuevas y marchó en dirección norte.

Para finalizar, queda todo el asunto de **Aladuin, el Príncipe del Hielo**, el joven que se encuentra encadenado, amordazado y casi muerto en el interior de la tienda de campaña. Se trata de un joven eladrin de invierno, que no podrá responder ninguna pregunta de los jugadores ya que se

Cascabeles de Plata

Estos cascabeles de plata tienen un sonido melodioso y encantador. Poseen 7 cargas y cada día recuperará 1d4+1. Gastando una acción, se pueden usar los siguientes poderes, pagando su coste respectivo en cargas. Si los cascabeles se quedan sin cargas, son destruidos:

Estallido Sónico: Elige un un punto a 100' o menos. Por cada carga que gastes, inflige 2d6 de daño por trueno en un radio de 20'. Si los enemigos superan una Tirada de Salvación de Destreza CD 16, el daño se reduce a la mitad. Si los objetivos están hechos de cristal o hielo, los dados de daño pasan a ser d10, en vez de d6.

Puerta al Feywild (5 cargas): los cascabeles suenan alegremente y abren un portal que lleva directamente a las puertas de la Corte de Invierno, en el Feywild.

Terror (3 cargas): el sonido de los cascabeles es terrible y ensordecedor para determinado tipo de criaturas. Todas las criaturas que tú elijas que estén en 50' de radio o menos deberán superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 16 o huirán aterrorizadas durante 1 minuto.

Invocar Trineo (2 cargas): los cascabeles tintinean e invocan a

podrá responder ninguna pregunta de los jugadores ya que se encuentra inconsciente y extremadamente débil. Los jugadores pueden intentar mejorar su estado con hechizos o pociones de curación, haciendo que entre un poco en calor o dándole algo de comer, para que recupere fuerzas.

un trineo durante 1 hora. Este trineo está tirado por siete renos que vuelan a una velocidad de 150' y son capaces de cubrir largas distancias. El trineo tiene capacidad para 6 personas y durante todo el trayecto se oirán los cascabeles, por lo que no será posible avanzar en sigilo.

Aladuin agradecerá a los jugadores su rescate y les prometerá la amistad eterna de la Corte de Invierno. Al ver la vuelta de la Estrella del Despertar salió de su reino feérico para ver si podía **recuperar la antigua reliquia de su pueblo**. Se adentró en el valle y tuvo éxito en su empresa, pero fue capturado por los hombres rata, que chantajearon a la Reina Sylin y a la Corte de Invierno para que se mantuviera al margen del enfrentamiento que se iba a producir, so pena de ejecutar al príncipe.

Aladuin dice que ahora la Corte de Invierno está en el Feywind y que han cerrado todas las puertas para llegar a ella, pero que sería posible hacerlo tocando los Cascabeles de Plata. También comentará que él tiene que volver, ya que es preciso que su pueblo acuda al valle a ayudar a los invernales, ya que ellos solos no serán capaces de frenar al Krampus y a su ejército.

Al acabar este capítulo **los jugadores serán de nivel 6 o 7**, dependiendo de lo que hayan explorado la Llanura Quebrada. También pueden seguir explorando, si así lo desean, para completar la zona, aunque el príncipe de Aladuin no puede combatir y presionará a los jugadores para volver a su hogar.

8. La Corte de Invierno

La única manera de llegar a La Corte de Invierno es **tocando los Cascabeles de Plata y abriendo el portal al Feywild.** El portal se abre justo en la sala del trono de la corte, llena de nobles feéricos y en presencia de la Reina Sylin, una eladrin de invierno de edad avanzada.

La Corte de Invierno es una **ciudad feérica**, construida de forma exquisita en hielo. Las filigranas quitan la respiración, hay grandes cascadas que forman ríos y lagos de agua helada por los que la luz crepuscular del Feywild forma arcoíris imposibles. Sus habitantes son alegres, aunque con un deje algo melancólico, por culpa de su exilio obligado del mundo. Es un lugar mágico y asombroso, lleno de habitantes amables, aunque increíblemente volubles. Tan pronto están alegres como tristes, son de cólera fácil y se dejan llevar con facilidad por las pasiones.

La devolución del Príncipe Alduin será recibida con alborozo y la reina agradecerá enormemente que lo hayan rescatado. Con esto, promulgará que la Corte de Invierno vuelva a abrir sus fronteras para que vuelvan todos los que habían quedado afuera, exiliados de forma involuntaria. La Corte de Invierno también pronunciará venganza contra El Krampus y se alzarán en armas para luchar contra él.

La Frontera del Invierno no cuenta ya con un ejército destacado, los poblados de Solus y Ballik están debilitados por los últimos enfrentamientos y nunca tuvieron el tamaño y

La Corte de Invierno, pese a estar separada del plano material, no ha estado ociosa. **La Reina Sylin ha estado vigilando** a través de los ojos de sus sirvientes y de los animales del valle, por lo que ya estará al tanto de las hazañas de los aventureros y de lo que está ocurriendo en la Torre de Obsidiana. La reina revelará la siguiente información a los jugadores:

- **Los cristales de sangre son peligrosos**. En la anterior guerra, la sangre que el Krampus derramó después de ser herido por la Lanza de Muérdago contaminó a la misma tierra. Esa sangre cristalizó y formó ese misterioso mineral, que ahora ha despertado a medida que El Krampus gana fuerza. Su corrupción sólo puede ir en aumento y hay que evitar que los humanos del valle la sigan usando.
- En su origen, el Krampus era un hechicero, pero perdió gran parte de su magia. La reina sabe que tuvo que **cambiar de cuerpo al morir el anterior**, pero desconoce cuál es el nuevo, ya que todavía se oculta en la Torre de Obsidiana y no ha salido de ella.
- **El ejército del Krampus está formado casi por entero de Hombres Rata**, enemigos jurados del pueblo de las hadas. También hay Marchitas (excepto si los jugadores ya tienen en su poder la Lanza de Muérdago después de acabar con el árbol Gulthias, en cuyo caso éstas habrán muerto todas) y monstruos como espectros, esqueletos, tumularios y fantasmas que ha subyugado de la Llanura Quebrada, y unas terribles criaturas con forma de gusanos llamadas Remorhaz.
- La **Estrella del Depertar** llegará a su cénit en apenas un par de semanas, momento en el que El Krampus habrá alcanzado de nuevo suficiente poder como para alzarse de nuevo e intentar conquistar la Frontera del Invierno.

La Reina Sylin propone una **alianza con los pueblos del valle**, para lo cual primero es necesario limpiarlas de la corrupción del cristal de sangre. Para eso, los jugadores deberán hablar de nuevo con el Ermitaño, que puede que sepa más del tema. Hasta que no se acabe la influencia de los cristales, la reina no se arriesga a mandar mensajeros a todos los pueblos del valle.

Sin embargo, confiará su plan a los jugadores. Mientras una fuerza poderosa se enfrenta al Krampus en las puertas de su reino, ellos podrían intentar infiltrarse por el Laberinto de Hielo, que el enemigo cree inexpugnable. Armados con la Lanza de Muérdago y los Cascabeles de Plata podrían intentar derrotar a la criatura en la misma Torre de

la fuerza del reino del Rey Niklaus, así que el grueso de los ejércitos lo formarán los elfos, eladrines y criaturas féericas de la corte, tales como pegasos, unicornios, faunos, dríades, centauros, pixies y demás seres del Feywild.

La Reina Sylin, además, **recompensará de forma personal a los jugadores**. Cada uno de ellos podrá reclamar una de las siguiente recompensas: una Armadura +1, un Arma +1 o una de las siguientes Bendiciones (se encuentran en la Dungeon's Master Guide página 228): Bendición de Cerrar Heridas, Bendición del Entendimiento, Sortilegio del Restablecimiento.

Obsidiana mientras los ejércitos combaten y él está distraído. Pero primero es necesario limpiar la corrupción del cristal de sangre y crear la alianza. Otra opción es confiar en la debilidad del Krampus, asediar la Torre de Obsidiana y forzarle a salir para acabar con él en plena batalla.

Cuando los jugadores abandonen la Corte de Invierno aparecerán en Aliento del Blanco, el lago helado al norte de Solus, al sur del emplazamiento de la Tribu de Escacha y al este de la casa del Ermitaño.

El Ermitaño: El Ermitaño se encontrará en su casa y se alegrará de ver a los jugadores sanos y salvos. Habrá percibido la vuelta de la Corte de Invierno y verá con agrado que se han recuperado los cascabeles y la lanza. Se mostrará alarmado ante la corrupción de los cristales de sangre y ofrecerá una solución: que los jugadores usen la Lanza de Múérdago contra él y que derramen su sangre sobre un fragmento del mineral. Un sacrificio de estas características romperá el encantamiento y los habitantes del valle quedarán libres.

Si se hace el sacrificio, el Ermitaño no estará en la batalla final, pero sí lo estarán los hombres de Solus y de Ballik. Las consecuencias de esto se explicarán en el Capítulo 10: La Torre de Obsidiana. El Ermitaño se despedirá de los jugadores con melancolía y desaparecerá del valle al que dedicó su vida entera a defender. Cuando muera, su casa y todo lo que contiene también desaparecerán, como si nunca hubieran existido, quedando únicamente su recuerdo.

Tribu de la Escarcha: La Tribu de Escarcha apoyará encantada a los jugadores. Entienden el peligro del Krampus y combatirán al lado de la Corte de Invierno.

Solus y Ballik: Si quedan libres de la influencia del cristal de sangre, lucharán en la batalla final. De lo contrario, estos dos pueblos se sumirán en el caos y acabarán por exterminarse a sí mismos. Los jugadores pueden intentar salvarlos destruyendo todas las existencias del mineral, pero esto supondría combatir contra todos sus habitantes, que defenderán el mineral impío con sus propias vidas.

En última instancia, con las facciones que queden disponibles (Corte de Invierno, el Ermitaño, la Tribu de Escarcha, Sollus y Ballik) se celebrará un concilio en el que se discutirá el plan a seguir: si acometer un ataque frontal contra La Torre de Obsidiana u optar por un ataque señuelo y que los jugadores se infiltren a través del Laberinto de Cristal.

Independientemente de lo que elijan, **los jugadores avanzarán hasta nivel 8** después de todas las experiencias vividas, curarán sus heridas y se prepararán para afrontar la recta final de la campaña y lo hacen con una decisión importante que tomar: ¿se adentran en el Laberinto de Cristal o atacan directamente La Torre de Obsidiana? En ambos casos, habrá consecuencias de cara al enfrentamiento final con el Krampus, que se sumarán a las derivadas de las decisiones que ya hayan tomado a lo largo de toda la campaña.

Llegados a este punto, podríamos decir que **la historia llega a un punto de no retorno**, como en los videojuegos. Los dos capítulos que definen el final de esta aventura implican que los jugadores no podrán explorar otras zonas de la Frontera del Invierno, que se meterán de lleno en la batalla

9. El Laberinto de Cristal

El Laberinto de Cristal es una **zona congelada de glaciares** al norte del valle. Aquí las cordilleras de roca han sido sustituidas por montañas de puro hielo. El frío es atroz y es raro ver a criaturas vivas por allí, salvo los guardianes y monstruos que vigilan el paso, ya que en el centro de esta zona se erige la fortaleza del Krampus, la Torre de Obsidiana, hecha por entera de piedra negra y brillante, que no parece sufrir ni el paso ni las inclemencias del tiempo y que parece ser el origen del frío extremo de esta zona.

Este laberinto consiste en realidad en una red interminable de túneles de cristal transparentes en los que es extremadamente fácil perderse y que horadan todo el interior de las montañas de hielo que rodean la Torre de Obsidiana. Ciertas especies de animales y plantas han conseguido adaptarse a estas condiciones, sobre todo en las explanadas exteriores al laberinto. Algunas pequeñas especies de mamíferos construyen sus refugios aquí, así como extrañas razas de peces, capaces de sobrevivir en aguas algo más profundas, debajo del hielo.

El Krampus es consciente de que es posible penetrar en el corazón de su reino por estos túneles, así que posee **decenas de guardianes viviendo en ellos**, criaturas mágicas, monstruos y sirvientes que vigilan que nada ni nadie salga de esos túneles con vida.

Si los jugadores optan por la vía del subterfugio, deberán acercarse inadvertidos hasta las montañas, buscar una entrada y, a partir de ahí, intentar llegar a la Torre de Obsidiana. Mientras tanto, los ejércitos del valle atravesarán el paso de las Llanuras Quebradas y desafiarán al Krampus en su propio terreno, buscando distraerlo y favoreciendo la incursión de los héroes. Desde el momento el que los jugadores entren en el Laberinto de Cristal, **tienen un total de una diez días** para llegar a las puertas de la Torre de Obsidiana o, si no, las fuerzas del valle serán derrotadas y el enfrentamiento final contra el Krampus en el episodio 11 será más duro.

Una vez llegados a la zona, los jugadores necesitan superar una tirada conjunta de **Percepción CD 20 para poder encontrar la entrada al Laberinto de Cristal**. Sólo pueden hacer una tirada por día. Cada vez que fallen, considera que hagan una tirada en la siguiente tabla, volviendo a tirar si se repite algún resultado.

Encuentros Aleatorios - Laberinto de Cristal

Tirada	Encuentro
1-3	Dos Elementales de Agua (Página 129 del Monster Manual)

final y no habrá tiempo para ir a otros enclaves y acometer más tareas.

Así que este es el momento de que **los jugadores cierren todas las tramas** que tengan abiertas, acaben con misiones secundarias y solventen todo lo que tengan pendiente. Los dos capítulos siguientes, el 9 y el 10, transcurren en paralelo y ofrecen diferentes situaciones y son excluyentes, así que los jugadores deberán escoger con cuidado cuál de ellos escoger. El último capítulo está reservado para el Krampus y el enfrentamiento final con el tirano que amenaza el valle.

4-5	Dos Yetis (Página 307 del Monster Manual) y dos Lobos Invernales (Página 333 del Monster Manual)
6-7	Dos Guivernos con Resistencia al Daño de Frío (Página 188 del Monster Manual)
8-9	Tres Tumularios (Página 299 del Monster Manual)
10-11	Un Gigante de Escarcha (Página 166 del Monster Manual)
12	Dos Remorhaz jóvenes (Página 270 del Monster Manual)

Una vez que los jugadores se adentren en el Laberinto de Cristal, ten en cuenta que se enfrentarán a un frío anormalmente acusado. Esto significa que, a pesar de tener ropas de invierno, los jugadores deberán superar tiradas de las **condiciones de Frío Extremo que aparecen en la página 110 de la Dungeon Master Guide**. Adicionalmente, lo árido del terreno provocará que los jugadores hagan las tiradas de forrajeo con desventaja, mostrando lo complicado que es encontrar aquí algo que comer y de beber. Además, deberán hacer todos los días una tirada de Supervivencia (Orientación) conjunta CD 16 o se perderán y se considerará que pasan el día intentando encontrar de nuevo el rumbo correcto.

En atravesar el laberinto se tarda un mínimo de tres días, si los jugadores consiguen no perderse y se limitan a hacer un descanso largo por día. Para los primeros días que los jugadores pasen en su interior, haz que tengan un mínimo de dos de los siguientes encuentros preparados. Cada uno de estos escenarios les permitirá conseguir algún objeto mágico adicional o aprender algo más acerca del Krampus y su llegada al mundo.

Si se acaban estos encuentros preparados, por cada día que los jugadores pasen en el interior del Laberinto, vuelve a hacer una tirada en la tabla de encuentros anterior, sin repetir resultado. Si ya se han celebrado todos los encuentros, los jugadores simplemente se han perdido ese día y dan vueltas.

9-A. El Nido del Remorhaz

En su deambular, los jugadores llegan a una caverna sin salida de grandes dimensiones. Hay varios cristales de hielo en su interior, así como estalagmitas y estalactitas de hielo que forman fascinantes estructuras. Llama la atención porque el suelo parte de las paredes es hielo liso, redondeado, con formas suaves, sin aristas ni picos.

Una parte de la caverna está en una elevación del terreno y en esta pequeña meseta hay restos de esqueletos de todo tipo de criaturas: grandes, pequeñas, cuadrúpedas, bípedas... Una tirada de Investigación o de Conocimiento Naturaleza CD 17 desvelará que los cadáveres han sido regurgitados y que muchos de ellos están chamuscados.

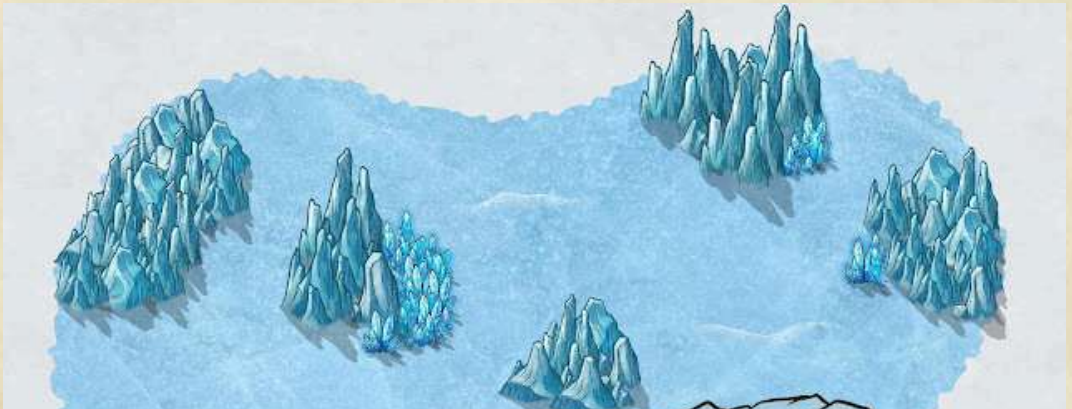
Si los jugadores se acercan a los huesos, surgirá **un Remorhaz Adulto (Página 270 del Monster Manual)** que se enfrentará a los jugadores.

Si lo derrotan, podrán encontrar entre los huesos una Armadura Completa +1 y un Arma Matadragones (escoge una que se adecue para alguien de tu grupo).

9-B. Los Enanos Perdidos

Los pasos de los jugadores llegan a una misteriosa caverna de la que proviene una brisa gélida y en la que hay un permanente ulular, producido al pasar el viento por entre las grandes estalactitas y estalagmitas de hielo.

Cerca de la entrada de la caverna, protegida del viento por una estructura cristalina de grandes dimensiones, hay **una gran tienda de campaña** cubierta de restos de hielo y de escarcha. La tienda está anclada al suelo y parece que lleva allí mucho, mucho tiempo. En el interior no hay nadie, pero sí que hay barriles con comida, agua y cerveza, congelados y medio podridos. También hay media docena de catres abandonados, junto con algunas hachas, martillos y escudos de excelente manufactura (aunque no mágicas). También hay varios conjuntos de herramientas de minero, una caja con 3 viales de cristal vacíos. y un mapa de lo que se adivina que era el valle, pero con algunas sutiles modificaciones, como que aparece marcada la ciudad de Kharatna, no existen ni la Torre de Obsidiana, el Laberinto de Cristal o la Llanura Quebrada, por lo que parece que es un mapa anterior a la aparición del Krampus.



Al fondo de la caverna hay **una enorme grieta**, que es la fuente del viento ululante. Alrededor de la grieta hay varias aglomeraciones cristalinas. Un examen más cercano (no hace falta tirar, basta con mostrar interés), los jugadores verán que en el interior de esas estructuras cristalinas hay varios enanos atrapados en el hielo. El cristal es demasiado grueso para siquiera intentar pensar en derretirlo o destruirlo, y menos en las condiciones del Laberinto de Cristal. Por sus posturas, los enanos parece que murieron en el acto y no les dio tiempo a hacer nada.

En la zona alrededor de los enanos congelados hay clavadas varias cuerdas mediante un complejo sistema de sujeción, Las cuerdas penden del borde de la grieta y se hunden en sus profundidades. En los alrededores de la grieta, además, el hielo deja paso a una tierra fría y dura, congelada, pero no cubierta de hielo.

Los jugadores pueden decidir **explorar las profundidades de la grieta,** bien bajando por las cuerdas de los enanos, bien mediante sus propios medios. La primera vez que se expongan al interior de la grieta, una ráfaga de viento helado soplará y los azotará. Deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o sufrirán 3d10 de daño por

Dependiendo de la violencia de los ataques, considera que los jugadores hagan tiradas de Atletismo, para mantenerse sujetos a la cuerda, y, por supuesto, de Concentración si sufren daño y están concentrados en algún hechizo de levitar o volar.

Cuando el enfrentamiento acabe, los jugadores pueden continuar su descenso. Si tienen una Percepción Pasiva de 15 o más (o si deciden mirar las paredes de forma activa) verán que hay grandes agujeros en la pared de roca a intervalos regulares. Como si algo con uñas muy grandes hubiera trepado por la grieta.

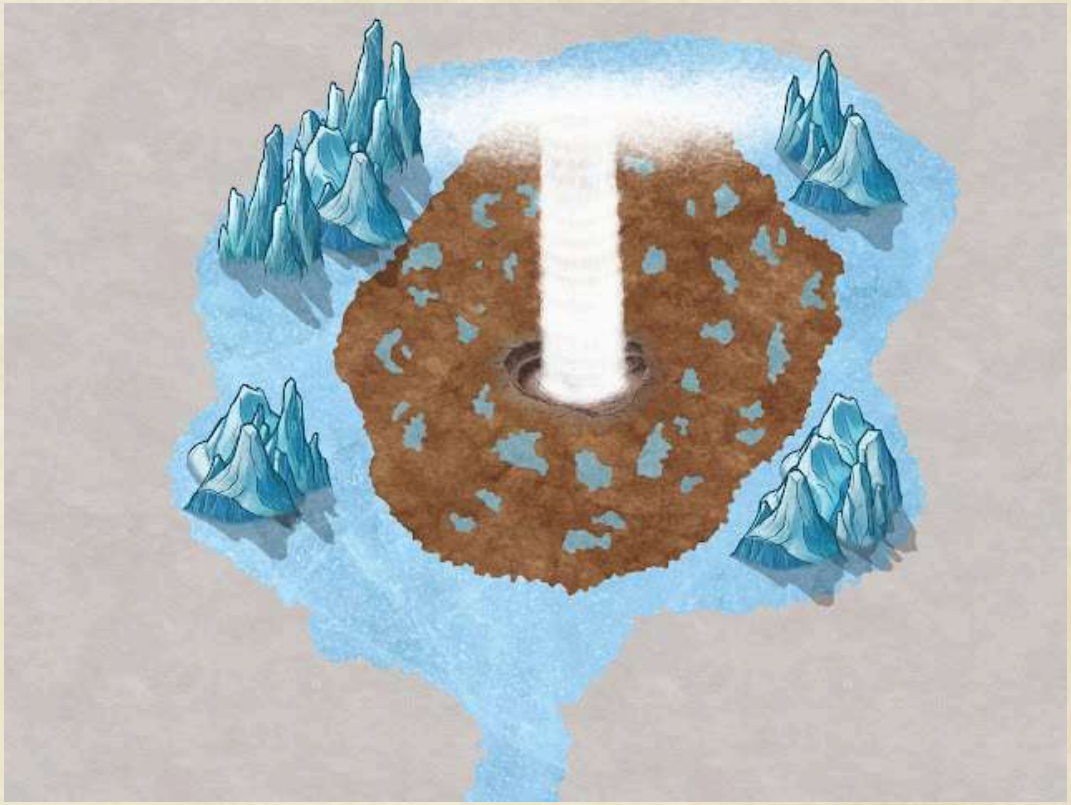
Si llegan al fondo llegarán a una caverna de grandes dimensiones, pero muy sencilla. El lecho de roca está impactado por un cráter de grandes dimensiones. Alrededor del cráter, de forma mágica, se ve cómo el viento se forma en remolinos azules y plateados y sopla en dirección a la grieta. Y en el centro del cráter, están **los restos de un huevo enorme**, de más de dos metros de alto. Es blanco, coriáceo, con los bordes congelados. Una tirada de Conocimiento Naturaleza CD 19 revelará que se trata de un **huevo de Dragón Blanco**, pero algo diferente.

Si los jugadores investigan más a fondo podrán descubrir

frío, la mitad si la superan.

La grieta tiene 150' de profundidad y las cuerdas llegan hasta el fondo. Sin embargo, cuando los jugadores hayan bajado unos 60', surgirán de los huecos de la pared **30 Estirges (página 144 del Monster Manual)** que atacarán a los jugadores. Es recomendable que se usen las reglas de **Muchedumbres de la página 249 de la Dungeon Master Guide**. Cada Estirge que quede saciada, abandonará el enjambre y volverá a su guarida, en el interior de la grieta.

dos fragmentos de huevo de pequeño tamaño, como el de una moneda. Estos trozos de huevo se pueden atar a un cordel o una cadena o engarzarse a un anillo o pendiente. Si un jugador lleva una joya con un fragmento de huevo, se considerará que es Resistente al Frío y este elemento le hará la mitad de daño.



Si se lanza un Detectar Magia sobre el huevo los jugadores descubrirán que está lleno de magia de necromancia. Una Tirada de Conocimiento Mágico CD 10 revelará que, en realidad, el huevo es **una filacteria**, el depositario del alma de un lich: si este muere, le permite volver a la vida. La única forma de destruir esta filacteria en concreto es golpeándola con la Lanza de Muérdago a la vez que se hacen sonar los Cascabeles de Plata, lo que consume a ambos artefactos el proceso. Sin embargo, los jugadores no tiene manera de obtener este conocimiento ahora (aunque por ensayo y error pueden dar con la solución por pura suerte).

Si la filacteria es destruida, el Krampus no podrá volver a recuperar su cuerpo nunca más. Si no es destruida, el Krampus tardará 500 años en volver a formar su cuerpo y a amenazar de nuevo Frontera del Invierno con su presencia. Si la filacteria es destruida, el Krampus no podrá reencarnarse en caso de que muera. Aunque la filacteria sea destruida, las propiedades de Resistencia al Frío de la cáscara del huevo no desaparecen.

9-C. La Cueva del Géiser

Un repentino cambio en la temperatura ambiente lleva a los

Oculto en la zona hay un **Yeti (Página 308 del Monster Manual)**, que acecha a las criaturas que se acercan al calor del géiser y se alimenta de ellas. Intentará pillar a los aventureros por sorpresa y los atacará, protegiendo su territorio de caza.

Mientras dure el enfrentamiento con el Yeti, tira 1d6 al inicio de cada turno. Si sacas 5-6, **el géiser hará erupción**. Todos aquellos que se encuentren en la zona de tierra deberán hacer una Tirada de Salvación de Destreza CD 16 o sufrirán 8d6 de daño por fuego (salvación mitad), por culpa del agua ardiendo que cae en la zona.

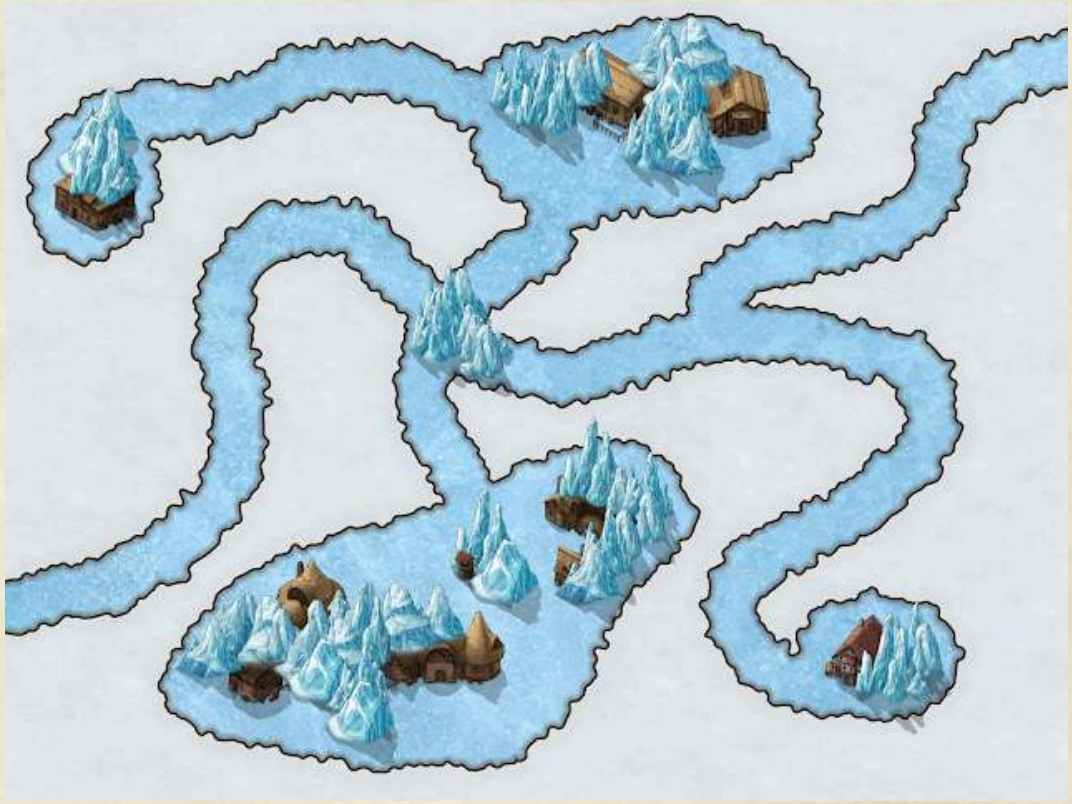
El Yeti posee un **pequeño tesoro**, acumulado durante años de deambular por el Laberinto de Cristal consistente en un Arma +2 (escoge una de un tipo adecuado para uno de tus jugadores) y una Poción de Fuerza de Gigante de Fuego y un Anillo de Regeneración.

Además, una tirada de Conocimiento Arcano CD 17 revelará que si se embotellara el agua caliente del géiser podría usarse como arma. Si los jugadores tienen viales de cristal (como los que hay en la tienda de campaña de los enanos del escenario 9-B) podrían intentar coger agua del géiser la próxima vez que estalle, sencillamente dejándolos

jugadores al interior de una caverna con **un gran géiser en su interior**. Hay un agujero en el centro de la sala con unos 20' de diámetro y, cada pocos minutos, un enorme géiser de agua ardiendo brota de su interior, llegando a alcanzar una altura de 40' o 50'. El suelo de esta parte de la caverna está libre de hielo, es roca viva, y hay numerosos charcos de agua, que se ha aposentado ahí. En la zona de tierra, la temperatura ronda los 35ºC, pero fuera de ella, el frío mágico del Laberinto de Cristal está presente. Es como si el géiser mantuviera a raya la magia helada de la región, pero de una manera limitada.

abiertos en la zona.

Cada vial funcionará como un arma improvisada. Tiene un alcance de 20' y hay que hacer una tirada de ataque para que se rompa al golpear. Si alcanzas a tu blanco, infligirá 3d10 de daño por fuego. Otro uso del agua es como Poción de Inmunidad al Frío. Si se bebe el contenido del vial el jugador deberá superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 15 o sufrirá 3d10 de daño por fuego (salvación mitad). A cambio, será inmune al daño de frío durante 3 asaltos. El agua embotellada mantendrá sus propiedades durante una semana.



9-D. La Aldea Perdida

En su paso por el Laberinto de Cristal, los jugadores atraviesan una serie de pasillos y se encuentran con **una gran estructura de hielo** horadada de pequeños resquicios. Es posible atravesarla, aunque se considera terreno difícil y los jugadores se tienen que arrastrar por espacios pequeños. Cada jugador debe superar una Prueba de Acrobacias o Atletismo, la que prefieran, CD 15. Si no la superan, en su camino provocarán un desprendimiento y sufrirán 4d10 de daño por aplastamiento. Esta prueba sólo se hace la primera vez que atraviesen la estructura. El resto de las veces que quieran cruzarla no será necesario.

Caverna del Sur: En esta cueva hay restos de una antigua aldea, con la mayoría de los edificios aplastados por grandes rocas, que, además, con el paso de los años, se han revestido con una capa grueso de hielo. Mientras los jugadores exploren estas casas sufrirán el ataque de **2 Moles Sombrías (Página 240 del Monster Manual)**, que los habrán estado acechando y esperando el momento propicio.

En esta zona los jugadores encuentran varias casas de diferentes tamaños, fabricadas con piedra y ladrillo, y parecen tener una enorme antigüedad, aunque el hielo ha

Caverna del Norte: En esta caverna están lo que parecen los restos de una granja. Hay zonas en las que todavía se puede ver alguna valla y establo, al igual que carros y edificios donde almacenar el grano. Hay una gran casa que debía servir de vivienda. Al igual que la aldea de la Caverna Sur, las rocas y el hilo han enterrado las estructuras y encerrado a sus antiguos habitantes. No hay nada de valor aquí.

Sin embargo, sí que hay una manada de **4 Lobos Invernales (Página 333 del Monster Manual)** merodeando por los alrededores. Esta manada usa de refugio esta caverna, ya que está relativamente cerca de la superficie y está guarecida de las tormentas de hielo y nieve más violentas del exterior. Los lobos defenderán su territorio, pero también serán susceptibles de Trato con Animales o Hablar con los Animales. Si los jugadores tienen éxito tratando con ellos en términos amistosos, los lobos podrían guiarlos fuera del Laberinto de Cristal ese mismo día.

Estructura del Oeste: Esta estructura es una antigua posada. De nuevo, como en el resto de edificios de los alrededores, está enterrado bajo las rocas y el hielo. Una

parecen tener una enorme antigüedad, aunque el hielo ha conservado bien las estructuras. Habrá gente dentro de los edificios, pero encerradas en bloques de hielo, al igual que los enanos de la caverna de la grieta. La sensación que da es que algo acabó con sus vidas de improviso y muy rápido, antes de que pudieran hacer nada por evitarlo.

Las casas que encontrarán son las normales que podría haber en una aldea. Hay viviendas de gente, lo que parecía ser un mercado, un pozo, una plaza, un posible ayuntamiento... No hay nada de valor aquí, sólo los restos de una aldea encerrada y enterrada en el hielo.

tirada de Investigación CD 18 revelerá, no obstante, una Cimitarra de Velocidad y un Escudo +2, posiblemente procedente de algún grupo de aventureros que se encontrara allí cuando la aldea sucumbió a su perdición.

Estructura del Sureste: Esta estructura es un antiguo templo dedicado a Sune, diosa de la belleza. Todavía conserva cierta aura sagrada y, a pesar de que está parcialmente destruido, la estatua de la diosa está en perfectas condiciones, rodeada de un pequeño lago de agua pura que no se ha congelado. Los jugadores pueden rellenar viales de cristal en este agua, convirtiéndose en Pociones de Curación Mayores, o beber directamente de ella para recuperar todos sus puntos de golpe (esto sólo puede ocurrir una vez por día para cada persona). Salida del Laberinto de Cristal

Los jugadores salen del Laberinto de Cristal y llegan al lateral de la gran explanada donde se encuentra la Torre de Ébano, pudiendo acceder a ella sin necesidad de cruzar de forma frontal la zona. Dependiendo del tiempo que hayan pasado en el laberinto, ocurrirá lo siguiente:

- **3 días**: Si sólo han pasado los tres días mínimos para cubrir la distancia, esto es, si no han fallado ni una tirada de orientación, cuando salgan salgan al exterior verán al ejército del Krampus, consistente principalmente en hombres rata, trolls de nieve, remorhaz y muertos vivientes, a un par de días de camino en dirección sur.

  En ese momento, sentirán un enorme temblor en la tierra. Verán como las rocas y hielo de la parte del laberinto que dan al paso que lleva a las Llanuras Quebradas, se derrumban y se abren, dejando pasar al ejército del valle, que irá a enfrentarse a las fuerzas del Krampus. Comenzará la batalla y los jugadores podrán aprovechar para colarse en la Torre, siguiendo el plan acordado. El Krampus estará centrado en la batalla y no tendrá activas las defensas de la torre, así que al llegar los jugadores podrán entrar libremente, se encontrarán unas interminables escaleras que los llevarán directos a la cima, donde les espera su enemigo.

- **De 4 a 10 días:** Si los jugadores salen en este lapso de tiempo, cuando salgan verán la batalla en el horizonte. Es encarnizada y letal. A medida que pasen los días, será más obvio que las fuerzas del valle están siendo derrotadas por las del Krampus. También podrán aprovechar para colarse en la Torre de Obsidiana, aprovechando que la batalla está en pleno apogeo.De nuevo, las defensas de la torre estarán desactivadas y los jugadores podrán subir hasta arriba después de subir una escalera interminable.

- **Más de 10 días**: Si los jugadores se pierden durante mucho tiempo en el Laberinto de Cristal, la batalla habrá terminado y las fuerzas de la Frontera del Invierno habrán sido arrasadas. El ejército del Krampus habrá salido de sus tierras y habrán comenzado su saqueo por todo el

10. La Torre de Obsidiana

La Torre de Obsidiana es una torre misteriosa que se erige en el centro de una llanura rodeada por El Laberinto de Cristal. Tiene una altura de 40 metros y sus líneas son sobrias, rectas y duras. Casi parece una gran lanza afilada clavada en la tierra. La torre despide un enorme frío antinatural, que es lo que provoca el clima único de todo el valle. Apareció cuando el Krampus llegó al valle y es su fortaleza particular, desde la que dirige y coordina sus esfuerzos de conquista y dominación.

Si estás siguiendo este capítulo, el plan que los jugadores han decidido adoptar es el del ataque frontal, dejando de lado cualq**uier subterfugio y consiste en** atravesar a la fuerza el Laberinto de Cristal por el sur, enfrentarse al ejército del Krampus, asaltar la Torre de Obsidiana y acabar con la criatura.

La marcha con el ejército del valle, formado por la Corte de Invierno y los aliados que habéis reclutado a lo largo de las últimas semanas, transcurre durante varios días hasta que finalmente llega a las Llanuras Quebradas, bordea las montañas, cruza el paso y alcanza el límite sur del Laberinto de Cristal.

En ese momento, haciendo un despliegue de enorme poder, el **cuadro de hechicería de la Corte de Invierno** ejecuta un poderoso conjuro que divide en dos la cordillera de piedra y hielo, creando un paso por el que el ejército entra en la explanada donde se encuentra la Torre de Obsidiana. Sin embargo, enfrente de ellos se despliega el ejército de El Krampus, que está listo para entrar en liza.

10-A. La Batalla por el Valle

Los dos ejércitos se enzarzan en una batalla sin cuartel por la libertad del valle y está en las manos de los jugadores lograr que triunfen sobre sus adversarios. Esta parte del episodio está casi totalmente centrado en el combate y se basa en una serie de encuentros que tienen que afrontar los personajes que decantarán el resultado de la batalla. Estos encuentros representan situaciones intensas que se darán en medio de la batalla, enfrentamientos especiales que les proporcionarán algún objeto mágico y los enfrentarán a los enemigos más peligrosos que forman parte de las filas del Krampus.

La batalla durará tres días, momento en el que se sabrá quién sale victorioso del enfrentamiento. Los jugadores tendrán un encuentro al día que pondrán a prueba sus habilidades en el combate. Si los jugadores superan su objetivo, los aliados del valle ganan ese día la batalla; si fallan, ganan las fuerzas del Krampus. Si superan uno y fracasan en el otro, el resultado se considera tablas. Si cualquiera de los dos bandos gana los dos primeros días,

valle. Será entonces cuando aparezca el Krampus para enfrentarse a ellos, en mitad de la llanura, sin esperar a que lleguen a la torre.

En cualquier caso, salir victoriosos del Laberinto de Cristal hace que **los jugadores suban a nivel 9.**

considera saltarte el tercero si no quieres alargarlo demasiado e ir directamente al enfrentamiento contra el Krampus.

Día 1

El primer día será en el que los dos ejércitos choquen por primera vez y tanteen sus fuerzas. El primer encuentro consiste en tres trolls de las nieves que se enfrentarán con furia a los jugadores. Para estos enemigos, como ocurre en el capítulo 5, usa el **troll normal de la Página 298 del Monster Manual**, pero añadiendo Resistencia contra el Frío a sus defensas. Si los jugadores superan el encuentro, obtendrán el tesoro de los trolls: un Collar de Bolas de Fuego y unas Botas de Velocidad.

Si salvaste a los pueblos de Sollus y Ballik de la influencia de los cristales de sangre, un grupo llegará para ayudar a los jugadores y se ocupará de uno de los trolls, teniendo los jugadores únicamente que luchar contra dos.

Día 2

Durante el segundo día los jugadores verán como Grétaro, el chamán de la Tribu de Escarcha, sufre un terrible peligro. Él y sus hombres han quedado aislados del grupo principal y han muerto todos, salvo el propio chamán, rodeados por Muertos Vivientes. En total, habrá **cuatro Tumularios (página 299 del Monster Manual)** que estarán a punto de acabar con la vida del bárbaro.

Si los jugadores superan el enfrentamiento, descubrirán que los tumularios tienen un pequeño tesoro: un Arma +2 (escoge una de un tipo que se adecue a uno de tus jugadores), una Piedra Ioun de Reserva y un Anillo de Resistencia al Frío.

Día 3

Durante el tercer día los jugadores verán al General de los ejércitos del Krampus. Se trata de Weliff, un **Gigante de Escarcha (Página 166 del Monster Manual)** que va acompañado de dos Lobos Invernales (Página 333 del Monster Manual). El gigante y sus mascotas están causando estragos entre el ejército del valle y nadie parece capaz de detenerlos. Si los jugadores consiguen superar este encuentro obtendrán un Cinturón de Fuerza de Gigante de Escarcha, un Escudo +2 y una Poción de Curación Superior.

Si el Ermitaño sigue con vida y no se sacrificó para acabar con la maldición de los cristales de sangre, aparecerá en esta batalla dispuesto a enfrentarse con los jugadores a este terrible enemigo. El Ermitaño se enfrentará a los Lobos Invernales y dejará a los jugadores a cargo de de Weliff.

Resultado de la batalla

- **La batalla se gana**: los ejércitos del Krampus se baten en retirada, diezmadas sus filas. Los jugadores tienen camino libre hasta la Torre de Obsidiana, que se encuentra a dos días de marcha por la llanura. Al llegar, estará cerrada y con las defensas activas: el Krampus los está esperando y no les va a poner las cosas fáciles.
- **La batalla se pierde:** los jugadores pueden haber muerto o, sencillamente, no triunfar en sus enfrentamientos. Sin embargo, queda una última posibilidad de victoria: huir de la batalla perdida, recuperar fuerzas y avanzar de forma sigilosa hasta llegar a la Torre de Obsidiana y acabar con el Krampus contra toda esperanza.

10-B. La Torre

La Torre de Obsidiana es una **enorme estructura de piedra negra** que se eleva de forma amenazadora, apuñalando el cielo en medio de una llanura helada. En su interior, espera el Krampus, expectante. Si sus ejércitos han caído, estará esperando para librar una batalla final que lo enfrente a los héroes que han hecho fracasar sus planes. Si ha triunfado, estará tomando fuerzas para liderar a sus fuerzas más allá del valle.

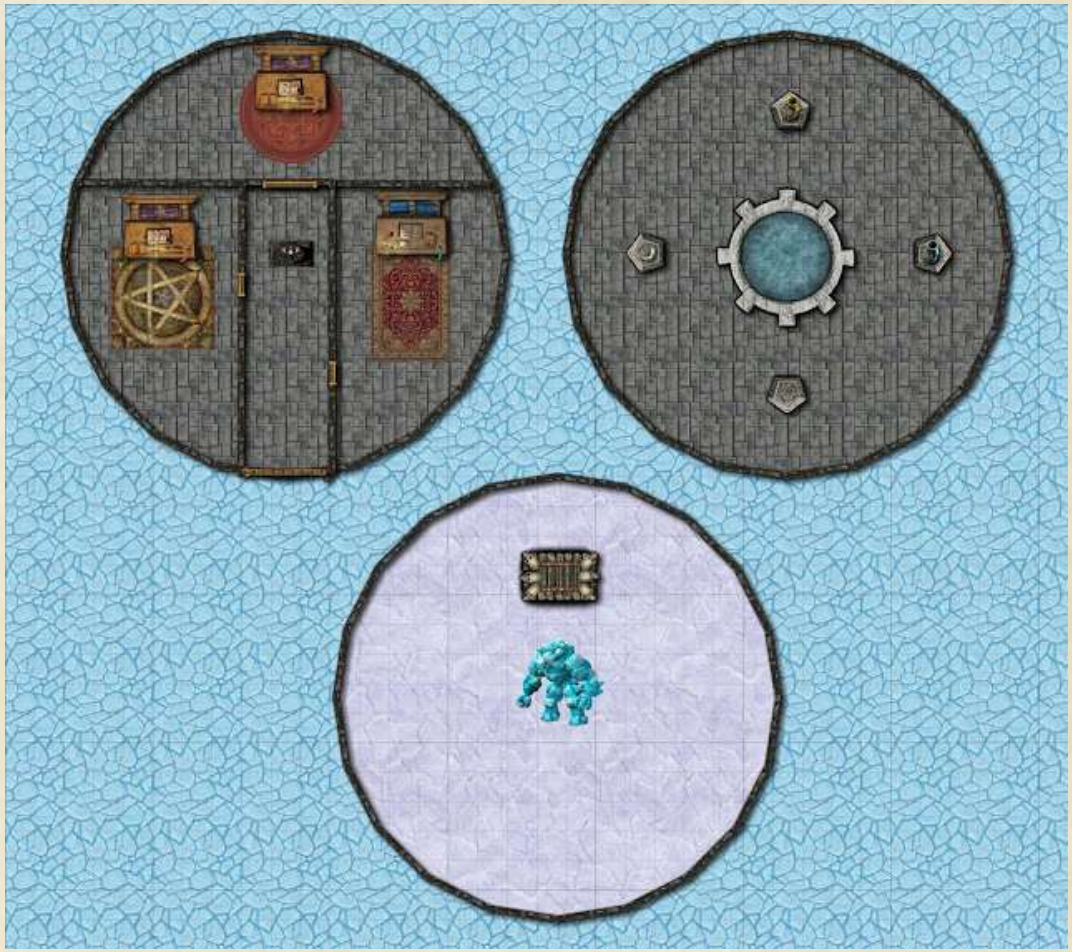
La Torre de Obsidiana, pese a su tamaño, no tiene decenas de pisos y centenares de habitaciones, sino que su interior está compuesto únicamente de **tres plantas circulares**, cada una con un reto o una prueba para todo aquel que ose penetrar sin el permiso del Krampus. Un sistema de defensa letal destinado a acabar con todos aquellos que entren con intenciones hostiles.

La puerta de la torre estará cerrada, pero no con llave. Sin embargo, tiene una trampa de Cono de Frío que afectará en un cono de 60' a todos aquellos que estén delante de la puerta. Habrá que superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 17 o sufrirán 4d10 de daño de hielo (salvación mitad).

Planta 1: la primera planta lleva a un pasillo con tres puertas y una estatua. La estatua representa a un gigante vestido con túnicas de erudito y con un espacio para un libro entre sus manos. Si los jugadores se acercan a la estatua esta dirá una única frase: "Tengo que llevar la cuenta de mis pecados". Se trata de un acertijo que los jugadores pueden resolver si entran en las diferentes habitaciones.

Las tres habitaciones poseen los mismos elementos: un

escritorio, una alfombra y un libro abierto que cuenta las atrocidades del Krampus a lo largo de los siglos. La clave para resolver el enigma está en las palabras "Cuenta" y "Pecados". Una de las acepciones de "Cuenta" son las esferas que forman parte de un collar, mientras que el color del "Pecado" es el morado. Lo único que hace falta es coger el libro de la habitación que tiene la alfombra redonda y en el que el escritorio tiene los cojines de color morado.



Golem de Hielo

Construcción Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 17 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 178 (17d10 + 85)
Velocidad 15 pies, volar 50 pies

FUE DES CON INT SAB CAR

Forma Inmutable: el gólem es inmune a los hechizos y efectos que intenten cambiar su forma.

Resistencia Mágica: el gólem posee ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y efectos mágicos.

Arma mágica: los ataques del gólem se consideran hechos con armas mágicas.

Acciones

Los jugadores tienen que **escoger uno de los pedestales** y beber agua del estanque del cuerno que hay encima para pasar a la siguiente habitación. Sin embargo, la respuesta correcta es el pedestal del sur, el no contiene nada. Esto significaría beber el agua directamente con las manos o la boca: es decir, con lo más valioso, el corazón de las naciones, la fragilidad y la fortaleza: el cuerpo, sus gentes.

Beber con la solución correcta lleva a los jugadores a la tercera y última planta. Si un jugador bebe con cualquiera de los cuernos deberá hacer una Tirada de Salvación de Constitución CD 18 o sufrirá 7d10 de daño por veneno (salvación mitad).

Planta 3: en la última planta de la torre los jugadores llegan a una habitación en el que el suelo está cubierto de nieve y hace mucho frío, como en el exterior. En la habitación hay un gran cofre hecho de hueso, de casi dos metros de altura y casi cinco de largo. En medio de la habitación hay un enorme Gólem de Hielo con una llave de hueso colgada del cuello. **El gólem** no hará nada a no ser que se le ataque o alguien intente hacerse con la llave. La única forma de conseguirla, es derrotando al constructo en combate.

Si los jugadores ganan y se hacen con la llave, pueden abrir el cofre. Una vez abierto, los jugadores descubrirán que el cofre no sólo está vacío sino que no tiene suelo, sino un enorme hueco en el que hay unas escaleras de mano que bajan. Si los jugadores bajan por estas escaleras, acabarán llegando a lo alto de la torre (no, no es una errata, es sólo magia incomprensible para los mortales), donde les estará esperando el Krampus para el combate final.

Eso sí, recuerda que en cuanto los jugadores derroten al Gólem de Hielo suben a nivel 9, por lo que este podría ser un bien momento para descansar y recuperar fuerzas, ya que necesitarán de todo lo que han aprendido hasta ahora para poder salir victoriosos de la última batalla.

11. El Krampus

Por fin ha llegado el momento del enfrentamiento final contra el Krampus. Este puede acontecer en dos zonas diferentes, o bien en lo alto de la Torre de Obsidiana, si los jugadores han luchado en la gran batalla o han conseguido atravesar el Laberinto de Cristal a tiempo, o bien en medio de la llanura, si la batalla ya se ha celebrado y el Krampus ha salido para terminar de conquistar el valle.

El Krampus sale volando desde lo alto de la Torre de Obsidiana y por fin se revela su verdadera forma: **un dracolich de dragón blanco adulto**. La criatura es intrínsecamente malvada y su cuerpo está medio podrido y hecho jirones. La carne se le cae a pedazos del cuerpo, las alas están rasgadas por varios puntos y se le ven partes del

Si los jugadores llevan encima los fragmentos del huevo, el Krampus lo hará notar, no sin cierto deje de preocupación en la voz, ya que el huevo del que nació, el que se encuentra en las profundidades del Laberinto de Cristal, es su filacteria. Si los jugadores desvelan que la han destruido, el Krampus atacará de forma inmediata y sin contemplaciones.

esqueleto. Sus ojos son dos puntos de luz azulada de ultratumba que parpadean con odio y furia.

Es una criatura que no destaca por su inteligencia, pero es tremendamente poderosa y se deja llevar por sus pasiones. Siempre está furiosa y sólo quiere destruir, conquistar y devorarlo todo a su paso. Hablará con los jugadores, pero tendrá poca paciencia con ellos. Los reconocerá como aquellos que han frustrado (o intentado) sus planes y se burlará de ellos, amenazándoles con la destrucción.

El Krampus

Muerto Viviente Enorme, Caótico malvado

Clase de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 200 (16d12+96)
Velocidad 40 pies, excavar 30 pies, volar 80 pies, nadar 40 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de Salvación: Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6
Habilidades: Engaño +8, Percepción +12, Perspicacia +7, Persuasión +8, Sigilo +6
Inmunidad al daño: veneno y frío.
Resistencia al daño: necrótico.
Inmunidad a estados: envenenado, asustado, hechizado, paralizado, farigado.
Sentidos: Visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 21
Idiomas: Común, Dracónico
Desafío: 13 (10.000 PX)

Resistencia Mágica (3/Día). El Krampus tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra conjuros y efectos mágicos.

Resistencia Legendaria (3/Día). Puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Lanzamiento de Conjuros Innato: El Krampus puede ejecutar los siguientes conjuros a nivel 5 sin necesidad de componentes materiales. La aptitud mágica es Carisma (+1 para las pruebas del Contrahechizo)

Caminar sobre el Hielo: El Krampus puede moverse y trepar por superficies heladas sin tener que hacer pruebas de característica. Además, desplazarse por terreno difícil compuesto de nieve o hielo no le cuesta movimiento adicional.

1/día: *Contrahechizo*

Acciones

Ataque múltiple El KRampus puede usar su presencia aterradora. Después, realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco *Ataque con arma cuerpo a cuerpo* +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto*: 17

Garra *Ataque con arma cuerpo a cuerpo* +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto*: 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Cola *Ataque con arma cuerpo a cuerpo* +11 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto*: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Presencia aterradora Todas las criaturas que el Krampus elija que se encuentren a 120 pies o menos de él y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estarán asustadas durante un minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora durante las próximas 24 horas.

Ataques de Aliento (Recarga 5-6) El Krampus usa uno de los ataques de aliento siguientes:

Aliento gélido El Krampus exhala una ráfaga helada en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19, sufriendo 54 (12d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad del daño si la superan.

Aliento del Terror El Krampus exhala una nube de oscuridad necrótica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas situadas en el área deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 o estarán asustadas durante un minuto, pudiendo repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos.

Acciones Legendarias

El Krampus puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Sólo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Coletazo Realiza un ataque con la cola.

Atacar con las alas (cuesta dos acciones) Bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibirán 13 (2d6+6) de daño contundente y serán derribadas. Tras agitar sus alas, Mireldinkaltoniac puede volar hasta la mitad de su velocidad bolando.

Señor del Hielo (cuesta tres acciones) el Krampus

(2d10 + 6) de daño perforante y 4 (1d8) de daño necrótico.

recuperara de forma automática el uso de su aliento para el siguiente asalto.

Acciones en Guarida

El Krampus es capaz de realizar una serie de acciones de guarida mientras se encuentre en la Torre de Obsidiana y en sus alrededores. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo empates), es capaz de realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes, pero no podrá utilizar el mismo efecto durante dos asaltos seguidos.

- Crea una esfera de **oscuridad mágica** necrótica en 20' de radio. Además de actuar como un hechizo de oscuridad, todas las criaturas que se encuentren en su interior deberán superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 10 o sufrirán 10 (3d6) de daño necrótico, mitad si la superan. Esta esfera permanece durante una hora o hasta que el Krampus vuelve a invocar este poder.
- Brotan del suelo **estalagmitas heladas**, como lanzas, a 120' como máximo del Krampus, que golpean hasta a 3 blancos diferentes. Hace una tirada de ataque a distancia +7 para impactar contra cada objetivo. Si impacta, la criatura sufre 10 (3d6) de daño perforante.
- El Krampus se rodea de un **aura de almas gimientes**, sus víctimas a lo largo de todos estos siglos. Estas almas atormentadas giran de forma furiosa a su alrededor y dañan a todos los que se encuentren a 10' o menos de él. Todas las criaturas que entren en el aura o inicien su turno en ella deberán hacer una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 10 o sufrirán 10 (3d6) de daño necrótico, mitad si la superan. Este aura dura hasta el inicio de su siguiente turno.

Conclusión

Por fin, **el Krampus ha caído** (o los jugadores han muerto, pero vamos a ser positivos). Sin embargo, si su filacteria sigue intacta volverá a la vida tarde o temprano. Si, por el contrario, la filacteria está destruida, el dracolich será destruido para siempre.

En cualquier caso, muerte temporal o definitiva, **las fuerzas del Krampus caerán en desbandada**. El ejército se disolverá, sin nada que los una, y la Torre de Obsidiana se colapsará. Además, se levantará la maldición de los cristales de sangre, que volverán a su estado original, antes del resurgir del Krampus. Si la muerte de la criatura es definitiva, además, desaparecerá el frío mágico de la zona, con el tiempo se descongelará el Laberinto de Cristal y Frontera del Invierno volverá a ser un lugar próspero y los cristales de sangre perderán de forma definitiva sus propiedades. Sin embargo, con la muerte definitiva del Krampus, también desaparecerá el Ermitaño, el antiguo rey Niklaus, ya que el valle por fin está a salvo.

Ahora el Laberinto de Cristal está exento de peligros salvajes y podrán explorarlo con libertad, hasta encontrar la caverna de los enanos con la grieta que se describe en el Capítulo 9. Destruir el huevo hace que el alma del Krampus también sea destruida.

Con la victoria de los personajes sobre el Krampus, la destrucción de la filacteria y la liberación del valle **los jugadores suben a nivel 10**. Buen trabajo.

Créditos

Aventura creada y escrita por José Manuel Bringas

Mapas diseñados con Inkarnate y con Dungeon Painter Studio

Texto maquetado con The Homebrewery

Para más aventuras de Dungeons & Dragons, visitad mi blog Ávalon 2.0

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

A partir de ahora, **todo depende de lo que los jugadores hayan hecho** durante la campaña: ¿quién ha sobrevivido? ¿quién queda para celebrar la victoria? Narra estas tramas, cómo reaccionas los personajes, qué ocurre con la Corte de Invierno, con el Ermitaño, con la gente de los pueblos del valle... De forma adicional, los jugadores pueden decidir ir a buscar la filacteria del dracolich. Los jugadores pueden averiguar de su paradero de muchas formas, guiados por Grétaro, por el Ermitaño, por la Corte de Invierno, con sus propios recursos...